

**PELAKSANAAN BIMBINGAN BELAJAR DENGAN TEKNIK PERMAINAN
TRADISIONAL ENGKLEK DALAM MENINGKATKAN MOTORIK
KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK DHARMA WANITA
BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2018/2019**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam
Ilmu Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Oleh :

DESTRIANA

NPM : 1411080022

Jurusan : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1440 H / 2019 M**

**PELAKSANAAN BIMBINGAN BELAJAR DENGAN TEKNIK PERMAINAN
TRADISIONAL ENKLEK DALAM MENINGKATKAN MOTORIK
KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK DHARMA WANITA
BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam
Ilmu Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Oleh :
DESTRIANA
NPM : 1411080022

Jurusan : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Pembimbing I : Prof. Dr. H. Sulthan Syahril, M.A
Pembimbing II : Andi Thahir, S.Psi., M.A., Ed. D

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1440 H / 2019 M**

ABSTRAK

Tujuan umum bimbingan anak usia dini khususnya di TK/RA adalah membantu peserta didik agar mampu mengenal dirinya dan lingkungan terdekatnya sehingga dapat menyesuaikan diri melalui tahap peralihan dari kehidupan di rumah ke kehidupan di TK/RA dan masyarakat sekitar anak. Pelaksanaan bimbingan bagi anak usia dini dilaksanakan dalam nuansa bermain karena prinsip ini merupakan esensi aktivitas anak usia dini. Bermain bagi anak merupakan suatu aktivitas tersendiri yang sangat menyenangkan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di TK Dharma Wanita Bandar Lampung masih terdapat peserta didik yang perkembangan motorik kasarnya belum optimal. Atas dasar hal tersebut peneliti mencoba menerapkan dan mengamati pelaksanaan bimbingan belajar dengan teknik permainan tradisional engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Bandar Lampung.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana pelaksanaan bimbingan belajar dengan teknik permainan tradisional engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Bandar Lampung tahun ajaran 2018/2019. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Sampel penelitian ini berjumlah 5 peserta didik kelas B2 TK Dharma Wanita Bandar Lampung. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan perkembangan motorik kasar peserta didik di kelas B2 setelah diberikan layanan. Peningkatan perkembangan motorik kasar peserta didik melalui pelaksanaan bimbingan belajar dengan teknik permainan tradisional engklek. Dari sampel 5 peserta didik menunjukkan hasil yaitu 1 peserta didik “Mulai Berkembang” 3 peserta didik “Berkembang Sesuai Harapan” dan 1 peserta didik “Berkembang Sangat Baik” sesuai indikator perkembangan motorik kasar.

Kata Kunci: Layanan Bimbingan Belajar, Permainan Tradisional Engklek dan Motorik Kasar



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Let. Kol H. Endro Suraimin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721 703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR IPA
DENGAN MENGGUNAKAN STRATEGI CREATIVE
PROBLEM SOLVING PADA MATA PELAJARAN IPA
KELAS V DI MIN 4 BANDAR LAMPUNG**

Nama : Maya Puspita Sari
NPM : 1211100023
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

**Untuk Dimunaqosyahkan dan Dipertahankan Dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung**

Pembimbing I

Dr. Siti Fatimah, M.Pd
NIP. 197211211998032007

Pembimbing II

Nurul Hidayah, M.Pd
NIP. 197805052011012002

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Syofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP. 196910031997022002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR IPA DENGAN MENGGUNAKAN STRATEGI CREATIVE PROBLEM SOLVING PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V DI MIN 4 BANDAR LAMPUNG.** Disusun oleh **MAYA PUSPITA SARI, NPM. 1211100023.** Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari: Kamis, 16 April 2019.

TIM DEWAN PENGUJI

Ketua : Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd (.....)

Sekretaris : Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I (.....)

Penguji Utama : Ida Fiteriani, M.Pd (.....)

Penguji Pendamping I : Dr. Siti Patimah, M.Pd (.....)

Penguji Pendamping II : Nurul Hidayah, M.Pd (.....)

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hk Chairul Anwar, M. Pd

NIP. 19560810 198703 1 001

MOTTO

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝

Artinya:

1. Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu yang Menciptakan
2. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah
3. Bacalah, dari Tuhanmulah yang Maha pemurah

(QS. Al-Alaq ayat1-3).¹



¹Al-Qur'an dan Terjemahannya, PT. Insan Media Pustaka, Jakarta, 2012, h. 597.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, Segala puji bagi Allah SWT, rasa syukur yang selalu berlimpah kepada Allah SWT atas anugerah dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Usaha dan perjuangan ku persembahkan skripsi ini sebagai tanda bukti cinta kasih sayang serta baktiku kepada:

1. Kedua Orang Tua, Abiku yang bernama Rustam dan Umiku yang bernama Titin Soleha, yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dukungan dan semangat untuk kesuksesanku.
2. Kakakku tercinta, Septa Rustini dan adikku tersayang Aveni Soleha dan M. Ridho Soleh, yang selalu memberikan doa, dukungan, semangat dan keceriaan untuk membuat ku terus maju.
3. Almamaterku Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang ku banggakan, yang telah banyak memberikan berbagai macam proses yang sangat luar biasa, terutama proses kedewasaan untuk pribadiku.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Destriana dilahirkan pada tanggal 5 Desember 1996, di Gedong Tataan, Pesawaran. Penulis merupakan anak kedua dari empat bersaudara dari pasangan Ayahanda Rustam dan Ibunda Titin Soleha.

Penulis memulai pendidikan di TK IKI Tulung Buyut pada tahun 2000 sampai tahun 2002, penulis melanjutkan pendidikan di SDN 1 Bandar Dalam pada tahun 2002 sampai tahun 2008. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMPN 1 Negeri Agung pada tahun 2009 sampai tahun 2011, lalu penulis melanjutkan pendidikan di SMAN 1 Baradatu pada tahun 2012 sampai tahun 2014.

Pada tahun 2014 penulis terdaftar sebagai mahasiswi di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam (BKPI) melalui jalur SPAN-PTKIN. Pada tahun 2017 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) didesa Trimomukti, kec. Candipuro, Lampung Selatan, dan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMAN 14 Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirobbil'alamin. Tiada yang lebih tepat diucapkan selain rasa syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan karunia dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: "Pelaksanaan Bimbingan Belajar dengan Teknik Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dharma Wanita Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019".

Penyusunan skripsi ini adalah sebagai persyaratan guna menyelesaikan program sarjana dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam (BKPI) Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada :

1. Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd, selaku Wakil Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
3. Andi Thahir, S.Psi., M.A., Ed. D selaku Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam (BKPI).
4. Dr. Oki Dermawan, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam (BKPI).
5. Prof. Dr. H. Sulthan Syahril, M.A, selaku pembimbing 1 dan Andi Thahir, S. Psi., M.A., Ed. D selaku pembimbing 2 yang telah menyisihkan waktu

sibuknya untuk memberikan bimbingan dan arahan dalam proses penyusunan skripsi ini.

6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan khususnya Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam yang telah banyak membantu dan memberikan ilmunya kepada penulis selama menempuh perkuliahan sampai selesai di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
4. Sahabat yang sudah seperti keluarga, Laily Agustini, Rara Exa Anggraini, Devi Masnona, Desri Rinando, Putri Sofie Mutia, Aprodelta Maharani, Yunita Sari, Rina Wijaya, Heti Istiqomah, Gusman Susri, Dwi Yuni, Yeni Puspita Sari, Sulistyono, Annisa Fatin, M. Abdul Aziz Wibowo, Apri Alpiansyah, Nur Maya Sari, Ira Wati, Imron Yazid serta sepupuku Hanaya Rusli.
5. Teman-teman seperjuangan jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam (BKPI) Angkatan 2014 kelas A, terimakasih atas dukungan dan kebersamaannya selama ini.
6. Kepada Kepala Sekolah TK Dharma Wanita, Guru dan Staf TU, yang telah memberikan bantuan dan masukan selama penelitian sehingga terselesainya skripsi ini.
7. Semua pihak yang telah ikut serta memberikan dukungan dalam penyusunan skripsi ini sehingga terselesaikannya skripsi ini dengan lancar.

Semoga semua kebaikan yang telah diberikan dengan tulus ikhlas dicatat sebagai amal ibadah disisi Allah SWT. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat dipergunakan bagi semua pihak yang membutuhkan.

Bandar Lampung, 03 Mei 2019
Penulis

Destriana
NPM. 1411080022

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Pra Survey Perkembangan Motorik Kasar Anak	9
2. Data Sarana dan Prasarana TK Dharma Wanita	44
3. Data Anak Dua Tahun Terakhir TK Dharma Wanita.....	45
4. Data Tenaga Guru TK Dharma Wanita	45
5. SOP Permainan Tradisional Engklek	52
6. Hasil Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak	63
7. Hasil Perkembangan Motorik Kasar Anak Sebelum Bermain Engklek...	68
8. Hasil Perkembangan Motorik Kasar Anak Setelah Bermain Engklek	68



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
RIWAYAT HIDUP.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Batasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian.....	12
 BAB II LANDASAN TEORI	
A. Bimbingan Belajar.....	13
1. Pengertian Bimbingan Belajar	13
2. Tujuan Bimbingan Belajar	14
3. Prinsip Bimbingan Belajar	15
4. Faktor yang Mempengaruhi Bimbingan Belajar	17
5. Fungsi Bimbingan Belajar.....	18
6. Ruang Lingkup Bimbingan dan Konseling Anak Usia Dini	20
B. Permainan Tradisional Engklek	20
1. Pengertian Permainan Tradisional Engklek	22
2. Tahapan Perkembangan Permainan Anak.....	20

3. Klasifikasi Permainan Untuk Anak.....	24
4. Macam-maca Permainan Tradisional.....	26
5. Manfaat Permainan Tradisional.....	28
6. Manfaat dan Kekurangan Permainan Tradisional Engklek.....	28
7. Meningkatkan Motorik Kasar Anak dengan Teknik Permainan Tradisional Engklek	29
C. Motorik Kasar	31
1. Pengertian Perkembangan Motorik.....	31
2. Pengertian Motorik Kasar.....	32
3. Gerak Dasar Keterampilan Motorik.....	33
4. Prinsip Perkembangan Motorik	34
5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motorik	34
6. Fungsi Keterampilan Motorik.....	37
D. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	37

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Sifat Penelitian.....	40
B. Subjek dan Objek Penelitian	40
C. Tempat dan Waktu Penelitian	41
D. Instrumen Penelitian	46
E. Teknik Pengumpulan Data.....	47
F. Teknik Analisis Data	50
G. SOP Permainan Tradisional Engklek	52

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	54
B. Pembahasan	58

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	67
B. Saran	69

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian
2. Lembar Observasi Perkembangan Motorik Kasar
3. Kesimpulan Lembar Observasi Perkembangan Motorik Kasar
4. Kisi-Kisi Wawancara Guru
5. Pedoman Wawancara Guru
6. Lembar Observasi Permainan Tradisional Engklek
7. Kisi-Kisi Permainan Permainan Tradisional Engklek
8. Pedoman Observasi Mengembangkan Motorik Kasar
9. Menurut Pakar Pakar Permainan Tradisional Engklek
10. Menurut Para Pakar Motorik Kasar
11. Surat Permohonan Penelitian
12. Surat Permohonan Mengadakan Penelitian
13. Surat Keterangan Penelitian
14. Surat Keterangan Hasil Turnitin
15. Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi
16. Dokumentasi Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat berperan aktif dan positif dalam mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki spiritual agama, pengendalian diri, kepribadian, masyarakat, bangsa dan negara.¹

Pentingnya ilmu pengetahuan dapat dilihat dalam Al-Qur'an. Allah berfirman dalam surat Al-Mujadalah ayat 11, yang berbunyi :

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجٰلِسِ فَلَفَسَّحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْ وَاِذَا قِيْلَ اَنْشُرُوْا فَاَنْشُرُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ اٰتَوْا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ ۚ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ ﴿١١﴾

Artinya: *Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.*²

¹Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, h. 1.

²Al-Qur'an dan Terjemahannya, PT. Insan Media Pustaka, Jakarta, 2012, h.543.

Dari surat di atas dapat diketahui bahwa Allah SWT berfirman untuk mendidik hamba-hamba-Nya yang beriman seraya memerintahkan kepada mereka agar sebagian dari mereka bersikap baik kepada sebagian yang lain dan majelis-majelis pertemuan. Demikian itu karena pembalasan diselesaikan dengan jenis amal perbuatan.³

Rasulullah shalallahu ‘alaihi wa sallam bersabda : *“Perintahkanlah anak-anak kalian untuk shalat ketika mereka berusia tujuh tahun dan pukullah mereka jika enggan melakukannya pada usia sepuluh tahun, dan pisahkanlah tempat tidur mereka.”* (HR. Ahmad).⁴

Dari hadist Rasulullah tersebut kaitannya dengan pengembangan kemampuan adalah pembiasaan dan ketegasan yang harus dicontoh oleh orang tua dalam mengajarkan dan mendampingi perkembangan anak yaitu terkait dengan pengembangan kemampuan motorik kasar anak.

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (UU SISDIKNAS) nomor 20 tahun 2003 bab 1 pasal 1 ayat 6 menegaskan, “pendidik adalah tenaga kependidikan yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, widyaswara, tutor, instruktur, fasilitator, dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan”.⁵

Anak lahir membawa potensi yang membutuhkan peran lingkungan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan secara optimal. Keaktifan anak, yang merupakan dasar bagi mental anak. Pengembangan komunikasi

³Tafsir Ibnu Katsir sumber kampungsunnah.org.

⁴<https://dalamislam.com/info-islam/cara-nabi-muhammad-mendidik-anak>.

⁵Martin, Dwi Yuwono Puji Sugiharto, Sukiman, *Program Bimbingan dan Konseling (BK) Berbasis Tugas-tugas Perkembangan di Taman Kanak-kanak (TK)*, Jurnal BK, Vol. 3 No. 1, 2014, h. 23.

harus ditangani baik sebagai kategori pendidikan teoritis dan praktis, dan juga masalah psikologis dari perbedaan individu, termasuk perbedaan kemampuan anak.⁶

Masa anak adalah masa peka juga masa emas bagi pertumbuhan dan perkembangan berbagai potensi yang dimiliki, baik aspek agama-moral, baik fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosio-emosional, dan lain sebagainya. Secara tidak langsung, pertumbuhan dan perkembangan fisik akan mempengaruhi anak dalam memandang dirinya sendiri dan orang lain. Perkembangan fisik juga dijelaskan dalam Al-Qur'an, Allah berfirman dalam surat Ar-Rum ayat 54:

﴿اللَّهُ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ ضَعْفٍ ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ ضَعْفٍ قُوَّةً ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ قُوَّةٍ ضَعْفًا وَشَيْبَةً تَخْلُقُ مَا يَشَاءُ وَهُوَ الْعَلِيمُ الْقَدِيرُ﴾

Artinya: "Allah, Dialah yang menciptakan kamu dari Keadaan lemah, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah Keadaan lemah itu menjadi kuat, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah kuat itu lemah (kembali) dan beruban. Dia menciptakan apa yang dikehendaki-Nya dan Dialah yang Maha mengetahui lagi Maha Kuasa."⁷

Pendidikan di taman kanak-kanak menjadi tugas bersama seorang pendidik. Konselor adalah pendidik, sehingga memiliki peran dan fungsi dalam pendidikan dan bimbingan anak usia dini. Fungsi dan peran konselor pada pendidikan anak usia dini termasuk di TK didukung oleh Peraturan Pemerintah nomor 27 tahun 2008 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Konselor (SKAKK) yang menegaskan "konselor adalah pengampu pelayanan

⁶A. M. Matyushkin & N. V.Kuz'mina, *Current Status and Tasks of Child, Developmental, and Educational Psychology*, Vol. 25 No. 2, 2014, h. 7.

⁷*Al-Qur'an dan Terjemahannya*, PT. Insan Media Pustaka, Jakarta, 2012, h.410.

ahli bimbingan dan konseling, terutama dalam jalur pendidikan formal dan non-formal”.⁸

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini sangat penting berkenaan dengan upaya memfasilitasi anak yang sedang tumbuh dan berkembang pada semua aspek pribadinya, baik pada aspek fisik, intelektual, emosional, sosial, moral, maupun spiritualnya, agar nantinya mampu mengembangkan potensi dirinya atau mencapai tugas-tugas perkembangannya secara optimal.

Bagaimanapun pada masa kanak-kanak merupakan fase yang paling subur, paling panjang, dan paling dominan dan menantang bagi pendidik dan pembimbing (guru dan orang tua) untuk menanamkan norma-norma dan nilai-nilai yang mapan dan arahan yang bersih ke dalam jiwa dan perilaku anak didiknya, disinilah arti pentingnya bimbingan dan onseling anak usia dini.⁹

Penyelenggaraan bimbingan dan konseling untuk anak usia dini adalah berkenaan dengan upaya memfasilitasi individu (anak) yang sedang tumbuh dan berkembang pada semua aspek pribadinya, baik pada aspek fisik, intelektual, emosional, sosial, moral, maupun spiritualnya agar nantinya mampu mengembangkan potensi dirinya atau mencapai tugas perkembangannya tersebut secara optimal.¹⁰

Ditilik dari sisi bimbingan, tujuan umum bimbingan anak usia dini khususnya di TK/RA adalah membantu peserta didik agar mampu mengenal dirinya dan lingkungan terdekatnya sehingga dapat menyesuaikan diri melalui

⁸Martin, Dwi Yuwono Puji Sugiharto, Sukiman, *Op.Cit.* h. 23.

⁹Rifda El Fiah, *Bimbingan dan Konseling Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017), h. 2.

¹⁰*Ibid*, h. 2.

tahap peralihan dari kehidupan di rumah ke kehidupan di TK/RA dan masyarakat sekitar anak.¹¹

Pada umumnya bimbingan yang dilakukan di sekolah ada tiga macam, yaitu bimbingan pribadi dan sosial, bimbingan belajar, dan bimbingan karir. Bimbingan belajar merupakan bimbingan yang diberikan oleh guru setiap hari di sekolah atau dalam kegiatan belajar mengajar baik pada saat jam pelajaran maupun diluar jam pelajaran. Bimbingan belajar memiliki peranan penting yang sama dalam aspek belajar peserta didik baik secara formal maupun informal sehingga akan mendorong anak dalam mencapai prestasi belajar yang optimal.¹²

Anak di bawah usia 6 tahun berada pada masa bermain. Pemberian rangsangan pendidikan dengan cara yang tepat melalui bermain dapat memberikan pembelajaran bermakna pada anak. Bermain merupakan kegiatan melatih otot besar dan kecil, melatih keterampilan berbahasa, menambah pengetahuan, melatih cara mengatasi masalah, mengelola emosi, bersosialisasi, mengenal matematika, sains, dan banyak hal lainnya. Kegiatan pembelajaran melalui bermain mempersiapkan anak menjadi senang belajar.¹³

Diriwayatkan dari Anas bin Malik radhiyallahu'anhu, ia berkata :

“Pada suatu hari aku melayani Rasulullah. Setelah tugasku selesai, aku berkata dalam hati, ‘Rasulullah pasti sedang istirahat siang. Akhirnya, aku keluar ke tempat anak-anak bermain. Aku menyaksikan mereka sedang

¹¹*Ibid*, h. 10.

¹²Andi Thahir, Babay Hidriyanti, *Pengaruh Bimbingan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pondok Pesantren Madrasah Aliyah Al-Utruiyyah Kota Karang*, Jurnal BK, Vol. 1 No. 2, 2014, h. 64.

¹³Kemendikbud, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Tahun 2015.

*bermain. Tidak lama kemudian, Rasulullah datang seraya mengucapkan salam kepada anak-anak yang sedang bermain. Beliau lalu memanggil dan menyuruhku untuk suatu keperluan. Aku pun segera pergi untuk menunaikannya, sedangkan Beliau duduk dibawah sebuah pohon hingga aku kembali". (HR. Ahmad).*¹⁴ Berdasarkan riwayat tersebut dapat dipahami bahwa dalam mendidik anak, Rasulullah tidak selalu mengekang. Beliau suka melihat anak bermain.

Bermain akan bermakna bagi anak usia dini dengan melalui permainan. Permainan untuk anak usia dini adalah permainan yang dapat merangsang kreativitas dan menyenangkan bagi anak. Permainan yang diberikan kepada anak tidak harus mahal, yang penting aman dan berkualitas dengan mempertimbangkan usia anak, minat, kreativitas dan kemanan. Permainan yang aman dan berkualitas salah satunya adalah permainan tradisional.¹⁵

Permainan tradisional mengandung keterampilan dan kecekatan kaki dan tangan menggunakan kekuatan tubuh, ketajaman penglihatan, kecerdasan pikiran, keluwesan gerak tubuh, menirukan alam lingkungan, memadukan gerak irama lagu dan kata-kata yang sesuai arti dan gerakan.¹⁶

Perkembangan fisik atau motorik adalah aspek perkembangan yang bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol, gerakan tubuh dan

¹⁴<https://dalamislam.com/info-islam/cara-nabi-muhammad-mendidik-anak>.

¹⁵Hidayatu Munawaroh, *Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini*, Jurnal Obsesi, Vol. 1 No. 2, 2017, h. 87.

¹⁶Andang Ismail, *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif* (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), h. 110.

koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat, dan terampil.¹⁷

Perkembangan motorik adalah proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak. Pada dasarnya perkembangan ini berkembang sejalan dengan kematangan saraf, otot anak ataupun kemampuan kognitifnya. Sehingga, setiap gerakan sesederhana apapun merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak.¹⁸

Tujuan dan fungsi perkembangan motorik adalah penguasaan keterampilan yang tergambar dalam kemampuan menyelesaikan tugas motorik tertentu. Kualitas motorik terlihat dari seberapa jauh anak tersebut mampu menampilkan tugas motorik yang diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu. Jika tingkat keberhasilan dalam melaksanakan tugas motorik tinggi berarti motorik yang dilakukannya efektif dan efisien.¹⁹

Guru dan pendamping pada lembaga pendidikan anak usia dini perlu membantu mengembangkan semua aspek perkembangan anak usia dini. Guru dan pendamping tidak hanya berperan sebagai pendidik, tetapi juga sebagai pembimbing yang dapat memfasilitasi tumbuh kembang anak secara optimal dalam semua aspeknya, yaitu pengembangan moral dan nilai-nilai agama,

¹⁷Departemen Pendidikan Nasional (Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah TK dan SD), *Kurikulum TK dan RA (Standar Kompetensi)*, Jakarta, 2004.

¹⁸Romlah, *Pengaruh Motorik Halus dan Motorik Kasar Terhadap Perkembangan Kreatifitas Anak Usia Dini*, Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah, Vol. 2 No. 2, 2017, h. 132.

¹⁹Samsudin, *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Litera, 2008), h. 8.

pengembangan fisik, pengembangan bahasa, pengembangan kognitif, pengembangan sosial-emosional, serta pengembangan seni dan kreativitas.²⁰

Hal penting yang dilakukan guru dalam pembelajaran motorik adalah kesiapan belajar, kesempatan berpraktik, model yang baik, bimbingan, motivasi, keterampilan motorik dipelajari secara mandiri, serta keterampilan motorik yang dipelajari satu per satu. Konsep pembelajaran motorik yang baik adalah konsep yang sesuai dengan situasi dan kondisi yang dihadapi oleh peserta didik, mudah dikerjakan, dan sesuai dengan kemampuan mereka, serta dapat memberikan hasil yang maksimal.²¹

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian di kelas B2 TK Dharma Wanita Bandar Lampung peneliti menemukan suatu masalah yaitu terdapat beberapa peserta didik yang kemampuan motorik kasarnya belum berkembang, pada saat anak berdiri dengan menggunakan satu kaki secara seimbang dan melompat dengan menggunakan dua kaki ataupun satu kaki.

Dalam mengembangkan motorik kasar anak, guru menggunakan metode pemberian tugas yaitu perintah guru untuk menirukan gerakan menghentakkan kaki, gerakan pohon tertiuip angin, menirukan gerakan binatang seperti kelinci melompat dan lain-lain. Anak bermain dengan menggunakan alat permainan di luar yaitu perosotan, ayunan, dan jungkit-jungkitan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Sri Handayani guru di kelas B2 TK Dharma Wanita Bandar Lampung pada tanggal 24 Juli 2018

²⁰Rifda El Fiah, *Bimbingan dan Konseling Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017), h. 219.

²¹Richard Decaprio, *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah* (Yogyakarta: Diva Press), h. 28-30.

menjelaskan bahwa guru menggunakan metode bermain untuk mengembangkan motorik kasar anak, untuk permainan biasanya guru menggunakan permainan tradisional seperti ular naga panjang, petak umpet, dan engklek. Permainan tradisional engklek ini dimainkan oleh anak di luar kelas. Namun permainan tradisional ini jarang dilakukan oleh guru karena guru lebih berfokus pada kegiatan pembelajaran di kelas.

Permainan ini menggunakan lapangan engklek yang dibuat menggunakan kapur dan sebuah gacuk yang berbentuk pecahan genting atau batu dan lapangan engklek yang digunakan berbentuk baju. Dalam permainan ini guru tidak menentukan pada anak menang atau kalah. Permainan ini dilakukan hanya untuk mengetahui sejauh mana perkembangan motorik kasar anak, anak bermain secara bergantian. Permainan engklek ini selain untuk mengembangkan motorik kasar dapat juga mengembangkan kecerdasan visual anak, mengenalkan bentuk pada anak dan menghitung angka pada anak.²²

Tabel 1
Hasil Pra Survey Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun
Peserta Didik Kelompok B2 TK Dharma Wanita Bandar Lampung
Tahun Ajaran 2018/2019

No.	Indikator Permainan Engklek	BB	MB	BSH	BSB
1.	Melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan	4	1		
2.	Keseimbangan tubuh dan mengangkat satu kaki dengan cara melompat	1	4		
3.	Membungkukkan badan ke depan	5			
4.	Memutar seluruh badan ke depan	3	2		

Sumber: Hasil Observasi dan Wawancara Guru di TK Dharma Wanita Bandar Lampung

²²Sri Handayani, wawancara dengan peneliti, TK Dharma Wanita, Bandar Lampung, 24 Juli 2018.

Indikator Permainan Tradisional Engklek :

1. Melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan
2. Keseimbangan tubuh dan mengangkat satu kaki dengan cara melompat
3. Membungkukkan badan ke depan
4. Memutar seluruh badan

Keterangan :

BB : Artinya belum berkembang, bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru

MB : Artinya mulai berkembang, bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru

BSH : Artinya berkembang sesuai harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru

BSB : Artinya berkembang sangat baik, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan²³

Dari tabel di atas perkembangan motorik kasar peserta didik di TK Dharma Wanita Bandar Lampung menunjukkan terdapat 5 (22,7%) peserta didik yang masuk kategori BB. Berdasarkan tabel di atas terdapat peserta didik kelompok B2 TK Dharma Wanita Bandar Lampung yang motorik kasarnya belum berkembang. Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pelaksanaan Bimbingan Belajar dengan Teknik Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dharma Wanita Bandar Lampung”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut :

1. Kurangnya bimbingan belajar kepada peserta didik.
2. Peserta didik di kelas B2 TK Dharma Wanita masih belum mampu mencapai indikator perkembangan motorik kasar dengan baik.
3. Permainan tradisional mulai dilupakan oleh anak.

²³Kemendikbud, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Tahun 2015.

4. Adanya perbedaan individu terkait perkembangan motorik kasar antara anak dengan anak lain.

C. Batasan Masalah

Untuk memudahkan peneliti dan agar penelitian terfokus pada masalah yang akan diteliti, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil
2. Penelitian hanya dilakukan pada peserta didik kelas B2 yang motorik kasarnya belum berkembang di TK Dharma Wanita Bandar Lampung.
3. Peneliti mengamati pelaksanaan bimbingan belajar dengan teknik permainan tradisional engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di kelas B2 TK Dharma Wanita Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah pelaksanaan bimbingan belajar dengan teknik permainan tradisional engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Bandar Lampung ?”

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana upaya pelaksanaan bimbingan belajar dengan teknik permainan tradisional engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat secara teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan ilmu bagi perkembangan ilmu psikologi, untuk menambah dan mengembangkan pengetahuan dalam bidang bimbingan dan konseling di sekolah, khususnya bimbingan di taman kanak-kanak.

2. Manfaat secara praktis

- a. Penelitian ini dapat menambah pengalaman dan keterampilan peneliti serta guru tentang bagaimana bimbingan belajar dengan teknik permainan tradisional engklek dapat meningkatkan motorik kasar anak, menjadi pembelajaran variatif, permainan tradisional engklek dapat diterapkan agar membantu peserta didik untuk melatih kemampuan motorik kasar.
- b. Bagi peserta didik dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.
- c. Bagi lembaga sekolah permainan tradisional dapat menjadi acuan untuk lembaga sekolah dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar peserta didik.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Bimbingan Belajar

1. Pengertian Bimbingan Belajar

Bimbingan dapat diartikan sebagai suatu proses pemberian bantuan kepada individu yang dilakukan secara berkesinambungan yang dilakukan supaya individu tersebut dapat memahami dirinya sendiri, sehingga dia sanggup mengarahkan dirinya dan dapat bertindak secara wajar, sesuai dengan tuntutan dan keadaan lingkungan sekolah, keluarga, masyarakat, dan kehidupan pada umumnya. Bimbingan membantu individu mencapai perkembangan diri secara optimal sebagai makhluk sosial.¹ Sedangkan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.²

Dapat disimpulkan bahwa bimbingan belajar adalah proses pemberian bantuan kepada individu yang dilakukan secara berkesinambungan dalam memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.

¹Dewa Ketut Sukardi, *Pengantar Pelaksanaan Bimbingan Dan Konseling* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2000), h. 19.

²Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2011), h. 13.

2. Tujuan Bimbingan Belajar

Secara umum tujuan bimbingan belajar adalah membantu peserta didik agar mendapat penyesuaian yang baik di dalam situasi belajar, sehingga setiap peserta didik dapat belajar dengan efisien sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya, dalam mencapai perkembangan yang optimal.³

Tujuan umum bimbingan anak usia dini khususnya di TK/RA adalah membantu anak agar mampu mengenal dirinya dan lingkungan terdekatnya sehingga dapat menyesuaikan diri melalui tahap peralihan dari kehidupan di rumah ke kehidupan di TK/RA dan masyarakat sekitar anak. Bimbinganlah yang dapat memfasilitasi perkembangan anak, karena bimbingan merupakan suatu bentuk intervensi yang bertujuan agar individu mengalami perubahan sesuai dengan yang diharapkan.⁴

Pelaksanaan bimbingan bagi anak usia dini relatif cukup sulit untuk dilaksanakan. Kondisi ini terjadi bukan disebabkan karena berbedanya langkah-langkah bimbingan, tetapi lebih disebabkan oleh perbedaan karakteristik anak yang dibimbing.⁵

Pelaksanaan bimbingan bagi anak usia dini dilaksanakan dalam nuansa bermain karena prinsip ini merupakan esensi aktivitas anak usia dini. Bermain bagi anak merupakan suatu aktivitas tersendiri yang sangat menyenangkan. Dalam bermain anak belajar mengembangkan kemampuan

³Abu Ahmadi, Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), h. 111.

⁴Rifda El Fiah, *Bimbingan dan Konseling Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017), h. 10.

⁵*Ibid*, h. 220.

fisik-motorik, kognitif, bahasa dan sosial-emosionalnya. Melalui bermain pula guru atau pendamping dapat melakukan bimbingan.⁶

3. Prinsip Bimbingan Belajar Anak Usia Dini

Prinsip dalam layanan bimbingan belajar adalah :

- a. Bimbingan didasarkan pada keyakinan bahwa dalam diri tiap anak terkandung kebaikan-kebaikan, mempunyai potensi diri dan pendidikan hendaknya mampu membantu anak memanfaatkan potensinya tersebut.
- b. Bimbingan didasarkan pada ide bahwa setiap anak berbeda dari yang lainnya.
- c. Bimbingan merupakan bantuan kepada anak-anak dan pemuda dalam pertumbuhan dan perkembangan mereka agar menjadi pribadi yang sehat.
- d. Bimbingan merupakan usaha membantu mereka yang memerlukan untuk mencapai apa yang menjadi idaman masyarakat dan kehidupan umumnya.
- e. Bimbingan adalah pelayanan, yang dilaksanakan oleh tenaga ahli dengan latihan khusus, dan untuk melaksanakan pelayanan bimbingan diperlukan minat pribadi khusus pula.⁷

Menurut Ernawulan Syaodih (2007), menjelaskan bahwa prinsip-prinsip pelaksanaan bimbingan dan konseling pada anak usia dini harus memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut :

⁶*Ibid*, h. 222.

⁷Andi Thahir, Babay Hidriyanti, *Pengaruh Bimbingan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pondok Pesantren Madrasah Aliyah Al-Utrujjyah Kota Karang*, Jurnal BK, Vol. 1 No. 2, 2014, h. 67.

- a. Bimbingan bagian penting dari proses pendidikan dan menyatu dalam seluruh aktivitas pendidikan.
- b. Bimbingan harus berpusat pada anak yang dibimbing.
- c. Kegiatan bimbingan mencakup seluruh kemampuan perkembangan individu yang meliputi kemampuan sosial-emosional, motorik kasar, motorik halus, visual, pendengaran, bahasa dan kecerdasan.
- d. Bimbingan harus dimulai dengan mengenal (mengidentifikasi) kebutuhan-kebutuhan yang dirasakan oleh anak.
- e. Layanan bimbingan diberikan kepada semua anak sebagai individu dan bukan hanya untuk anak yang menghadapi masalah.
- f. Bimbingan harus fleksibel sesuai dengan kebutuhan tingkat perkembangan anak usia dini.
- g. Dalam menyampaikan permasalahan anak kepada orang tua hendaknya diciptakan situasi aman dan menyenangkan sehingga memungkinkan komunikasi yang wajar dan terhindar dari kesalahpahaman.
- h. Dalam melaksanakan kegiatan bimbingan, hendaknya orang tua diikutsertakan agar mereka dapat mengikuti perkembangan dan memberikan bantuan kepada anaknya di rumah.
- i. Bimbingan dilakukan seoptimal mungkin sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh guru sebagai pelaksana bimbingan dan bilamana perlu dikonsultasikan kepada kepala sekolah dan tenaga ahli.
- j. Layanan bimbingan selayaknya diberikan secara berkelanjutan.

- k. Dalam memberikan bimbingan hendaknya selalu mencari dan menggunakan data yang tersedia mengenai anak serta lingkungannya dalam kurun waktu tertentu yang dicatat secara rinci.

4. Faktor yang Mempengaruhi Bimbingan Belajar

Secara global, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik dapat kita bedakan menjadi tiga macam, yaitu :

- a. Faktor internal, yaitu keadaan jasmani dan rohani peserta didik. Faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik meliputi dua aspek, yakni :

- 1) Aspek fisiologis, yaitu kondisi umum jasmani yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, yang dapat mempengaruhi semangat dan intensitas peserta didik dalam mengikuti pelajaran.

- 2) Aspek psikologis, yang meliputi :

- a) Intelegensi peserta didik yang pada umumnya dapat diartikan sebagai kemampuan psiko-fisik untuk mereaksi rangsangan atau penyesuaian diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat.

Intelegensi sebenarnya bukan hanya persoalan kualitas otak saja, melainkan juga kualitas organ-organ tubuh lainnya.

- b) Sikap peserta didik adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap obyek orang dan barang, baik secara positif maupun negatif.

- c) Bakat peserta didik secara umum adalah potensi yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang.
 - d) Minta peserta didik secara sederhana adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.
 - e) Motivasi peserta didik ialah keadaan internal organisme baik manusia ataupun hewan yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu.
- b. Faktor eksternal, yaitu kondisi lingkungan sekitar peserta didik. Ada dua aspek yaitu :
- 1) Lingkungan sosial sekolah seperti para guru, staf administrasi, dan teman-teman di sekolah.
 - 2) Lingkungan non-sosial yang termasuk dalam faktor lingkungan non-sosial ialah gedung sekolah dan letaknya, alat-alat belajar, rumah tempat tinggal keluarga peserta didik, keadaan cuaca, dan waktu belajar yang digunakan peserta didik.
- c. Faktor pendekatan belajar, yaitu jenis upaya belajar peserta didik yang meliputi strategi dan metode yang digunakan peserta didik untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.⁸

5. Fungsi Bimbingan Belajar

Fungsi utama bimbingan belajar adalah membantu peserta didik dalam masalah-masalah pribadi dan sosial yang berhubungan dengan pendidikan dan pengajaran, juga menjadi peranan penting bagi peserta didik dalam hubungannya dengan para guru.

⁸*Ibid*, h. 67-69.

Adapun fungsi bimbingan belajar ada 4 macam yaitu :

- a. Memelihara dan membina suasana dan situasi yang baik dan tetap diusahakan terus bagi lancarnya belajar mengajar.
- b. Mencegah sebelum terjadi masalah
- c. Mengusahakan “penyembuhan” pembentukan dalam mengatasi masalah
- d. Mengadakan tindak lanjut secara penempatan sesudah diadakan perlakuan yang memadai.⁹

6. Ruang Lingkup Bimbingan dan Konseling Anak Usia Dini

Bimbingan bagi anak usia dini terdiri atas lima bentuk layanan, yaitu layanan pengumpulan data, layanan informasi, layanan konseling, layanan penempatan, dan layanan evaluasi dan tindak lanjut. Kelima bentuk layanan bimbingan yang dimaksud akan dijelaskan sebagai berikut :

- a. Layanan pengumpulan data, dimaksudkan untuk menjangkau informasi yang diperlukan guru atau pendamping anak usia dini dalam memahami karakteristik, kemampuan, dan permasalahan yang mungkin dialami anak. Dengan berbekal pemahaman terhadap anak, guru atau pendamping dapat lebih menentukan upaya bimbingan apa yang akan dilakukannya
- b. Layanan informasi, dimaksudkan untuk memberikan wawasan dan pemahaman baik untuk anak maupun bagi orang tua. Layanan informasi ini bersifat preventif atau pencegahan. Selain itu, juga merupakan upaya pengembangan kemampuan yang dimiliki anak.

⁹ Abu Ahmadi, Widodo Supriyono, *Op.Cit.* h. 117-118.

- c. Layanan konseling, dimaksudkan untuk memberikan bantuan bagi anak yang diduga mengalami masalah tertentu, baik masalah pribadi, sosial atau masalah lainnya. Proses konseling pada anak usia dini berbeda dengan konseling yang dilakukan pada remaja atau orang dewasa. Guru atau pendamping dapat menganggap seorang anak memiliki masalah dilihat dari perubahan tingkah laku atau kemampuan yang ditunjukkan anak.
- d. Layanan penempatan, yaitu layanan bimbingan yang memungkinkan anak memperoleh penempatan yang tepat sesuai dengan kondisi dan potensinya. Layanan ini diberikan pada anak yang memiliki kemampuan berbeda, hal ini dimaksudkan agar anak mendapatkan layanan dan kesempatan untuk lebih mengembangkan kemampuan sesuai dengan kapasitas yang dimilikinya.
- e. Layanan evaluasi dan tindak lanjut, merupakan layanan untuk mengetahui tingkat keberhasilan penanganan yang telah dilakukan guru atau pendamping. Ukuran keberhasilan suatu layanan bimbingan dan konseling dapat dilihat seberapa jauh perubahan perilaku yang terjadi pada anak. Layanan tindak lanjut sekaligus berfungsi sebagai alat penilaian terhadap program bimbingan yang telah dilaksanakan.¹⁰

B. Permainan Tradisional Engklek

1. Pengertian Permainan Tradisional Engklek

Permainan adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada awal masa kanak-kanak. Sebab, anak-anak lebih banyak menghabiskan

¹⁰Rifda El Fiah, *Op.Cit.* h 223-225.

lebih banyak waktunya di luar rumah bermain dengan teman-temannya dibanding dengan aktivitas lain. Permainan bagi anak merupakan suatu bentuk aktivitas menyenangkan.¹¹

Permainan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang mampu memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. Permainan juga merupakan alat bagi anak untuk menjelajah dunianya, dari yang tidak ia kenali sampai yang ia ketahui, dari yang tidak diperbuatnya sampai mampu melakukan.¹²

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan dalam mengembangkan imajinasi anak. Permainan juga dapat menjelajah dunia anak dan berfungsi mengembangkan motorik anak dan menyalurkan energi anak.

Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun temurun dari suatu generasi ke generasi berikutnya.¹³

Engklek merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang datar yang digambar di atas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari satu kotak ke kotak

¹¹Desmita, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), h. 25.

¹²Moeslihatoen R, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004), h. 31.

¹³Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Peranannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak* (Jakarta: Prenada Media, 2016), h. 3.

berikutnya. Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak dengan 2-5 peserta.¹⁴

Permainan ini dinamakan angklek, engklek atau ingkling karena permainan ini dilakukan dengan melakukan engklek, yaitu berjalan melompat dengan satu kaki. Engklek sangat mudah dimainkan. Permainan ini dapat dimainkan di pelataran tanah, semen atau aspal. Sebelum permainan dimulai, terlebih dahulu harus digambar bidang area yang akan digunakan.¹⁵

2. Tahapan Perkembangan Permainan Anak

Ada enam tahapan perkembangan bermain pada anak yaitu :

a. *Unoccupied* atau bermain tidak tetap

Pada tahapan ini, anak bermain hanya dengan melihat sekelilingnya dan anak-anak lain yang sedang bermain, tanpa ikut berinteraksi maupun bermain dengan mereka. Jika tidak ada yang menarik perhatian anak, maka anak akan menyibukkan dirinya kembali dengan berbagai hal seperti memainkan anggota tubuh dan lain-lain.

b. *Solitary independent play* atau bermain sendiri

Tahapan ini biasanya tampak pada anak yang berusia sangat muda. Anak sibuk bermain sendiri dan tampaknya tidak memperhatikan kehadiran anak lain di sekitarnya. Anak lain tersebut baru akan dirasakan kehadiran jika mengambil mainannya.

c. *Onlooker play* atau pengamat

¹⁴Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia* (Yogyakarta: Diva Press, 2016), h. 111.

¹⁵ Keen Achrhoni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional* (Yogyakarta: Javalitera, 2012), h. 52.

Pada tahapan ini anak bermain dengan mengamati anak-anak lain melakukan kegiatan bermain, tampak minat yang semakin besar terhadap kegiatan anak lain yang diamatinya.

d. *Paralell play* atau bermain paralell

Tahap ini tampak pada saat dua anak atau lebih bermain dengan alat permainan yang sama dan melakukan gerakan yang sama, tetapi jika diperhatikan maka akan tampak bila sebenarnya tidak ada interaksi diantara mereka. Mereka melakukan kegiatan yang sama secara sendiri-sendiri pada saat yang bersamaan. Permainan ini bisa ditemui pada anak yang sedang bermain mobil-mobilan, robot, balok, dan lain-lain.

e. *Associative play* atau bermain dengan teman

Pada tahapan ini terjadi interaksi yang lebih kompleks pada anak. Tahap ini ditandai dengan adanya interaksi antar anak yang bermain saling mengingatkan satu sama lain tukar menukar alat permainan dan tampak ada anak yang mengikuti temannya. Misalnya anak sedang menggambar, mereka bisa saling memberikan komentar dan meminjamkan pensil warna, dan ada interaksi diantara mereka tetapi kegiatan menggambar mereka lakukan sendiri-sendiri tanpa ada aturan yang mengikat.

f. *Cooperative play or organized play* atau kerja sama dalam bermain atau dengan aturan

Tahapan permainan ini ditandai dengan adanya kerja sama, pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat

dalam permainan untuk mencapai tujuan tertentu. Misalnya bermain peran, bekerja sama pembagian tugas dan pembagian peran antar anak, bekerja sama membuat balok dan lain-lain. Pada umumnya tahapan permainan ini 43% sudah muncul pada anak yang berusia 4-5 tahun.¹⁶

3. Klasifikasi Permainan Untuk Anak

a. Permainan berdasarkan perkembangan zaman, yaitu sebagai berikut :

1) Permainan tradisional, yaitu permainan yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui lisan. Permainan ini biasanya hanya menggunakan aturan sederhana yang disepakati secara bersama-sama dengan alat-alat sederhana yang biasanya merupakan benda yang ada disekitar anak, seperti permainan dakon, tali, logo dan engklek.

b. Permainan berdasarkan jumlah pemainnya, yaitu sebagai berikut :

1) Permainan individu, permainan yang dilakukan secara perorangan, artinya ketika anak bermain hanya perlu menyediakan alat-alat permainan untuk dimainkannya. Seperti bermain lego dan balok.

2) Permainan berpasangan, permainan yang dilakukan secara berpasangan. Seperti bermain dakon dan jungkitan.

3) Permainan berkelompok, permainan ini harus dilakukan oleh lebih dari 2 orang anak. Seperti bermain tali dan bermain bola.

4) Permainan klasikal, yaitu permainan yang dilakukan sejumlah anak tanpa harus berpasangan dan kelompok, anak-anak aan bermain

¹⁶Nor Izatil Hasanah, *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional* (Yogyakarta: Aswaja Presindo, 2016), h. 9-11.

bersama-sama akan tetapi biasanya yang kalah akan melanjutkan permainan sesuai aturan yang sudah disepakati. Seperti bermain petak umpet dan bermain kelereng.

c. Permainan berdasarkan aktivitas gerak anak, permainan yang menuntut anak untuk aktif bergerak, berpartisipasi dan bermain pasif, dimana anak menerima kesan-kesan yang membuat jiwanya sendiri aktif (bukan fisiknya) melalui mendengarkan dan memahami apa yang dia dengar dan lihat. Antara lain sebagai berikut :

- 1) *Tactile play*, yaitu kegiatan bermain yang meningkatkan keterampilan jari jemari anak serta membantu anak memahami dunia sekitarnya melalui alat perabaan dan penglihatan.
- 2) *Functional play*, yaitu kegiatan bermain yang melibatkan panca indera dan kemampuan gerakan motorik dalam rangka mengembangkan aspek motorik anak.
- 3) *Constructive play*, permainan yang mengutamakan anak untuk membangun atau membentuk bangunan dengan media balok, lego dan sebagainya.
- 4) *Creative play*, yaitu permainan yang memungkinkan anak untuk menciptakan berbagai kreasi dari imajinasinya sendiri.
- 5) *Symbolic/dramatic play*, yaitu permainan dimana anak memegang suatu peran tertentu.
- 6) *Play games*, permainan dimana anak menurut aturan tertentu dan bersifat kompetisi atau persaingan.

Adapun permainan yang bisa dikategorikan sebagai permainan pasif diantaranya yaitu mendengarkan musik dan radio, menonton TV dan membaca.

d. Permainan berdasarkan tempat memainkannya, yaitu sebagai berikut :

1) Permainan *indoor*, permainan yang dilakukan di dalam ruangan.

Permainan yang dapat dikategorikan permainan *indoor* antara lain bermain kartu, ular tangga dan bermain balok.

2) Permainan *outdoor*, permainan yang dilakukan di luar ruangan.

Adapun permainan yang dapat dikategorikan permainan *outdoor* diantaranya adalah permainan kelereng, engklek dan petak umpet.¹⁷

4. Macam-macam Permainan Tradisional

Permainan tradisional terdiri dari tiga kelompok, yaitu permainan yang bersifat strategi (*game of strategy*), seperti permainan galah asin, permainan yang lebih mengutamakan kemampuan fisik (*game of physical skill*), seperti permainan bakiak, serta permainan yang bersifat untung (*game of change*).¹⁸

Permainan tradisional dikelompokkan menjadi 3, yaitu permainan lagu, permainan gerak fisik dan permainan gerak dan lagu gerak yang disertai lagu.

a. Permainan yang melibatkan lagu antara lain : gedang gepeng, risirisan tela hanacaraka, kubuk, lir-ilir dan sinten nunggang sepur.

b. Permainan yang melibatkan gerak fisik : balapan sempol, gendringan, kucingan, kasti, engklek, gamparan, gobak sodor, dakon dan obrok batu.

¹⁷*Ibid*, h. 14-18.

¹⁸Euis Kurniati, *Op.Cit.* h. 2.

- c. Permainan yang melibatkan gerak dan lagu antara lain : cungkup milang konde, gula ganti, lepetan, jaranan, baris rampak, dhempo, kupu kuwi, cublak-cublak suweng, uler keket, gundul-gundul pacul dan sepuran.¹⁹

5. Manfaat Permainan Tradisional

Banyak nilai yang dapat digali melalui permainan tradisional, beberapa kriteria dapat ditelaah dari sudut penggunaan bahasa, senandung atau nyanyian, aktivitas fisik, dan aktivitas psikis.²⁰

Permainan tradisional mempunyai beberapa manfaat, antara lain :

- a. Anak menjadi kreatif.
- b. Bisa digunakan sebagai terapi terhadap intelektual anak.
- c. Mengembangkan kecerdasan emosi antar personal anak.
- d. Mengembangkan kecerdasan logika anak.
- e. Mengembangkan kecerdasan kinestetik anak.
- f. Mengembangkan kecerdasan natural anak.
- g. Mengembangkan kecerdasan spasial anak.
- h. Mengembangkan kecerdasan spiritual anak.²¹

Selain itu permainan tradisional juga memiliki berbagai kelebihan dan manfaat antara lain :

- a. Tidak memerlukan biaya untuk memainkannya.
- b. Melatih kreativitas anak.
- c. Mengembangkan kecerdasan sosial emosional anak.
- d. Mendekatkan anak pada alam.
- e. Sebagai media pembelajaran nilai-nilai.
- f. Mengembangkan kemampuan motorik anak.
- g. Bermanfaat untuk kesehatan.
- h. Mengoptimalkan kemampuan kognitif anak.
- i. Memberikan kegembiraan dan keceriaan pada anak.
- j. Dapat dimainkan lintas usia.
- k. Mengasah kepekaan seni.²²

6. Manfaat dan Kekurangan Permainan Tradisional Engklek

¹⁹Novi Mulyani, *Op.Cit.* h. 58.

²⁰Euis Kurniati, *Op.Cit.* h. 3.

²¹Novi Mulyani, *Op.Cit.* h. 52.

²²Keen Acrhoni, *Op.Cit.* h. 46.

Beberapa manfaat dari permainan engklek adalah sebagai berikut :

- a. Memberikan kegembiraan pada anak.
- b. Menyehatkan fisik anak, sebab permainan engklek dimainkan dengan banyak bergerak, yaitu melompat.
- c. Melatih keseimbangan tubuh (melatih motorik kasar) anak karena permainan ini dimainkan dengan cara melompat menggunakan satu kaki.
- d. Mengajarkan kedisiplinan untuk mematuhi aturan permainan.
- e. Mengembangkan kemampuan bersosialisasi anak karena dimainkan secara bersama-sama.
- f. Mengembangkan kecerdasan logika anak, yaitu melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya.²³

Selain itu, ada beberapa manfaat dari permainan tradisional engklek, antara lain :

- a. Permainan engklek dapat melatih kemampuan fisik anak. Sebab, anak harus melompat-lompat melewati kotak yang sudah dibuat sebelumnya. Sehingga otot kaki haruslah kuat.
- b. Permainan engklek juga melatih kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi dengan teman sebaya.
- c. Mengajarkan kebersamaan.
- d. Kreativitas anak dapat dilihat dari petak-petak yang dibuat untuk permainan. Benda-benda sekitar dapat dimanfaatkan anak dengan baik. Misalnya, pecahan genting, pecahan keramik, ranting kayu untuk menggambar petak dan lain-lain.²⁴

²³*Ibid*, h. 53.

²⁴Novi Mulyani, *Op.Cit*, h. 116-117.

Terdapat banyak manfaat dari aktivitas permainan tradisional engklek, namun ada pula kekurangan dari permainan tradisional engklek yaitu :

- a. Tempat atau lahan yang sulit ditemukan, dikarenakan banyak pemukiman penduduk.
- b. Kurangnya sosialisasi dari masyarakat dan pemerintah.²⁵

7. Meningkatkan Motorik Kasar Anak dengan Teknik Permainan Tradisional Engklek

Kemampuan motorik anak berhubungan dengan proses tumbuh kembang kemampuan gerak anak. Perkembangan kemampuan motorik anak akan dapat terlihat secara jelas melalui gerakan dan permainan yang dapat mereka lakukan. Peningkatan keterampilan fisik anak juga berhubungan erat dengan kegiatan bermain yang merupakan aktivitas utama anak usia dini.

Melalui kegiatan bermain anak dapat melakukan koordinasi otot kasar, bermacam cara dan teknik yang dapat digunakan dalam kegiatan ini seperti merayap, merangkak, berlari, melompat, meloncat, menendang, melempar dan lain sebagainya.²⁶

Permainan yang melibatkan gerak atau fisik antara lain : balapan sempol, gendikiran, pathon, kucingan, kasti, bentik, sunda manda atau engklek, gampan, gobak sodor, dakon, jentingan, obar-ibir, simvar suru, tumbaran, obrog batu, ambah-ambah lemah dan sobyun.²⁷ Dapat

²⁵ Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak* (Jakarta: Prenada Media, 2016), h. 23.

²⁶ Moeslihatoen R, *Op.Cit.* h. 32.

²⁷ Novi Mulyani, *Op.Cit.* 58.

disimpulkan bahwa salah satu permainan tradisional yang dapat mengembangkan motorik kasar anak adalah engklek.

Cara bermain permainan tradisional engklek adalah sebagai berikut :

- a. Buatlah area permainan terlebih dahulu berbentuk kotak-kotak.
- b. Tentukan giliran dengan cara hompimpa. Tiap anak membawa satu pecahan genting yang disebut gacuk.
- c. Anak yang mendapat giliran pertama melempar gacuknya ke kotak paling awal. Jika gacuk mengenai garis atau keluar kotak maka gagal, sehingga anak giliran nomor dua yang bermain.
- d. Jika berhasil, anak akan melangkah ke kotak kedua karena kotak yang ada gacuknya tidak boleh dimasuki. Cara melangkahnya adalah dengan menggunakan satu kaki atau ingkling dalam bahasa jawa, kecuali kotak tertentu yang boleh menjatuhkan kedua kakinya.
- e. Ketika sudah dekat dengan tangga pertama yang ada gacuknya, anak akan mengambil gacuknya lalu melompat keluar area permainan. Kemudian, anak akan melempar ke tangga kedua dan bermain lagi sampai menyelesaikan semua tangga.
- f. Jika sudah selesai, anak akan melemparkan gacuknya sambil membelakangi area permainan. Jika gacuknya masuk di tangga, misalnya tangga 4 maka tangga 4 akan menjadi sawahnya. Sawah ini sama sekali tidak boleh dimasuki oleh anak yang lain.
- g. Siapa yang paling banyak memiliki sawah adalah pemenang.²⁸

C. Motorik Kasar

²⁸Syahmida, *100 Permainan PAUD & TK* (Yogyakarta: Diva Kids, 2015), h. 25.

1. Pengertian Perkembangan Motorik

Motorik sebagai istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia. Sedangkan psikomotorik digunakan untuk mempelajari perkembangan gerak pada manusia. Ruang lingkup motorik lebih luas daripada psikomotorik. Meskipun secara umum sinonim digunakan dengan istilah motorik, sebenarnya psikomotor mengacu pada gerakan-gerakan yang dinamakan alih getaran elektorik dari pusat otot besar.²⁹

Perkembangan motorik pada anak sangat erat kaitannya dengan perkembangan dengan pusat motorik di otak, sehingga setiap gerakan yang dilakukan oleh anak merupakan hasil pola interaksi dari berbagai bagian sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak.³⁰

Perkembangan motorik adalah proses yang sejalan dengan bertambahnya usia secara bertahap dan berkesinambungan gerakan individu meningkat dari keadaan sederhana, tidak terorganisasi dan tidak terampil kearah penampilan keterampilan yang kompleks dan terorganisasi dengan baik, yang pada akhirnya kearah penyesuaian keterampilan menyertai terjadinya proses menua (menjadi tua).³¹

2. Pengertian Motorik Kasar

Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh

²⁹Samsudin, *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Litera, 2008), h. 8.

³⁰Bambang Sujiono, *Metode Pengembangan Fisik* (Jakarta, Universitas Terbuka, 2005), h. 4.

³¹Sumantri, *Model Pengembangan Keterampilan Fisik Motorik Anak Usia Dini* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), h. 47.

anggota tubuh yang dipengaruhi kematangan diri.³² Motorik kasar adalah aktivitas dengan menggunakan otot-otot besar yang meliputi gerak dasar lokomotor, non lokomotor, manipulatif dan non manipulatif.³³

Aktivitas motorik kasar adalah keterampilan gerak atau gerakan tubuh yang memakai otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya. Keterampilan motorik kasar meliputi pola lokomotor (gerakannya menyebabkan perpindahan tempat) seperti berjalan, berlari, menendang naik turun tangga, melompat, meloncat dan sebagainya, juga keterampilan menguasai bola seperti melempar, menendang dan memantulkan bola.³⁴

Perkembangan motorik kasar diperlukan untuk keterampilan menggerakkan dan menyeimbangkan tubuh. Pada usia dini anak masih menyukai gerakan-gerakan sederhana seperti melompat, meloncat dan berlari. Bagi anak kemampuan berlari dan melompat merupakan kebanggaan tersendiri. Tetapi pada usia itu anak-anak sering mendapatkan kesulitan dalam mengkoordinasikan kemampuan otot motoriknya, seperti anak sulit untuk melompat dengan kedua kaki secara bersama-sama, menangkap bola, berjalan zig-zag dan lain-lain.³⁵

Dapat disimpulkan bahwa motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar. Gerakan itu seperti melompat, meloncat, berlari, dan berjalan zig-zag dan sebagainya.

³²Richard Decaprio, *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah* (Yogyakarta: Diva Press, 2013), h. 18.

³³Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Indeks, 2009), h. 63.

³⁴Heri Rahyubi, *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik* (Bandung: Nusa Media, 2012), h. 222.

³⁵Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), h.23.

3. Gerak Dasar Keterampilan Motorik

Menurut Rahyubi, bahwa gerak dasar merupakan pola gerakan yang menjadi dasar meraih keterampilan gerak yang lebih kompleks. Gerak dasar ini ada empat macam, yaitu :

a. Gerakan Lokomotor

Gerakan lokomotor diartikan sebagai gerakan atau keterampilan yang menyebabkan tubuh berpindah tempat, sehingga dibuktikan adanya perpindahan tubuh dari satu titik ke titik lain. Contohnya, berlari, berjalan, mengguling dan sebagainya.

b. Gerakan Non Lokomotor

Gerakan lokomotor merupakan kebalikan dari gerakan lokomotor artinya gerakan yang tidak menyebabkan tubuh berpindah dari satu tempat ke tempat lainnya. Gerakan ini dilakukan dengan sebagian anggota tubuh saja dan tidak berpindah tempat. Contohnya gerakan membungkuk, meliyuk dan sebagainya.

c. Gerakan Manipulatif

Gerakan manipulatif merupakan gerakan yang memerlukan koordinasi dengan ruang dan benda yang ada disekitarnya. Dalam gerak manipulatif ada sesuatu yang digerakkan dengan tangan atau kaki misalnya melempar, memukul, menangkap, menendang, memantulkan, melambungkan dan sebagainya.

d. Gerakan Non Manipulatif

Gerakan non manipulatif merupakan kebalikan dari gerakan manipulatif yaitu gerak yang dilakukan tanpa melibatkan benda disekitarnya. Misalnya membelok, berputar, berguling dan sebagainya.³⁶

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa gerak dasar keterampilan motorik ada empat: yaitu gerakan lokomotor, gerak non lokomotor, gerak manipulatif, dan gerak non manipulatif.

4. Prinsip Perkembangan Motorik

Salah satu prinsip perkembangan motorik anak usia dini yang normal adalah terjadi perubahan baik fisik maupun psikis sesuai dengan masa pertumbuhannya. Dengan demikian pemberian aktivitas gerak pada anak usia dini diperlukan agar perubahan fisik maupun psikis yang dialami oleh anak sesuai dengan tahap usia perkembangannya.³⁷ Perkembangan motorik sangat dipengaruhi oleh gizi, status kesehatan, dan perlakuan motorik yang sesuai dengan perkembangannya.³⁸

5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motorik

Ada beberapa faktor yang berpengaruh pada perkembangan motorik individu antara lain :

a. Perkembangan sistem saraf

Sistem saraf sangat berpengaruh pada perkembangan motorik seseorang karena sistem saraf mengontrol aktivitas motorik pada tubuh manusia.

³⁶Rahyubi, *Op.Cit.* h. 304-306.

³⁷*Ibid.* h. 4.

³⁸Samsudin, *Op.Cit.* h. 8.

b. Kondisi fisik

Perkembangan motorik sangat erat kaitannya dengan fisik, maka kondisi fisik sangat berpengaruh pada kondisi fisik seseorang.

c. Motivasi yang kuat

Ketika seseorang mampu melakukan aktivitas motorik dengan baik kemungkinan besar dia akan termotivasi untuk menguasai keterampilan motorik yang lebih luas dan lebih tinggi lagi.

d. Lingkungan yang kondusif

Perkembangan motorik seorang individu kemungkinan besar bisa berjalan optimal jika lingkungan tempatnya beraktivitas mendukung dan kondusif. Lingkungan disini bisa berarti fasilitas, peralatan, sarana dan prasarana yang mendukung serta lingkungan yang baik dan kondusif.

e. Aspek psikologis

Seseorang yang kondisi psikologisnya baik, mampu meraih keterampilan motorik yang baik pula. Jika kondisi psikologisnya tidak baik atau tidak mendukung maka akan sulit meraih keterampilan motorik yang optimal dan memuaskan.

f. Usia

Usia sangat berpengaruh pada aktivitas motorik seseorang. Bayi, anak-anak, remaja, dewasa dan tua mempunyai karakteristik keterampilan motorik yang berbeda pula.

g. Jenis kelamin

Dalam keterampilan motorik tertentu misalnya olahraga, faktor jenis kelamin cukup berpengaruh. Laki-laki biasanya lebih kuat, cepat, terampil dan gesit dibandingkan perempuan dalam beberapa cabang olahraga seperti sepak bola, tinju dan karate.

h. Bakat dan potensi

Bakat dan potensi juga berpengaruh pada usaha meraih keterampilan motorik, misalnya seseorang mudah diarahkan untuk menjadi pesepak bola handal jika punya bakat dan potensi sebagai pemain bola.³⁹

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik adalah sebagai berikut :

- a. Sifat dasar genetik, termasuk bentuk tubuh dan kecerdasan mempunyai pengaruh terhadap laju perkembangan motorik.
- b. Kondisi lingkungan, jika kondisi lingkungan baik maka anak akan semakin aktif dan semakin cepat perkembangan motoriknya.
- c. Gizi yang diberikan akan mendorong perkembangan motorik yang lebih cepat.
- d. Apabila ada kerusakan pada otak akan memperlambat perkembangan motorik anak.
- e. Rangsangan, dorongan dan kesempatan untuk menggerakkan semua bagian tubuh akan mempercepat perkembangan motorik.
- f. Perlindungan yang berlebihan dapat melumpuhkan kesiapan perkembangan kemampuan motorik anak.

³⁹Rahyubi, *Op.Cit.* h. 225-227.

- g. Cacat fisik, seperti kebutaan akan memperlambat perkembangan motorik.⁴⁰

6. Fungsi Keterampilan Motorik

Beberapa fungsi keterampilan motorik antara lain :

- a. Keterampilan motorik untuk mencapai kemandirian. Anak mempelajari keterampilan motorik dimana mereka harus bisa melakukan segala sesuatu untuk dirinya sendiri seperti makan, berpakaian, mandi dan merawat diri sendiri.
- b. Keterampilan motorik untuk menjadi diri sebagai anggota kelompok sosial. Anak menguasai keterampilan motorik sehingga dapat diterima dalam lingkungan sekitarnya, baik di sekolah maupun di dalam masyarakat dengan membantu pekerjaan rumah atau pekerjaan sekolah.
- c. Keterampilan motorik untuk bermain. Anak yang menguasai keterampilan motorik dapat menikmati permainan atau kegiatan yang dapat menghibur diri baik didalam maupun di luar kelompok sebaya.
- d. Keterampilan motorik untuk kegiatan di sekolah. Menguasai keterampilan motorik, anak dapat melibatkan diri dalam sebagian besar kegiatan yang dilakukan di sekolah seperti bernyanyi, menari, menulis, melukis dan sebagainya.⁴¹

D. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan telaah pustaka dan kajian peneliti ditemukan penelitian yang relevan dengan penelitian peneliti yaitu :

⁴⁰Elizabeth Hurlock, *Perkembangan Anak* (Jakarta: Erlangga, 1978), h. 154.

⁴¹Ratna Wulan, *Mengasah kecerdasan Pada Anak* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), h. 31-32.

1. Jurnal tentang program BK yang ditulis oleh Martin dkk dengan judul Program BK Berbasis Tugas-tugas Perkembangan di TK-IT Al-Mumtaz Pontianak. Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa program BK berbasis tugas-tugas perkembangan yang sesuai digunakan adalah program BK yang memfasilitasi dan menstimulasi ketercapaian tugas-tugas perkembangan anak meliputi : a) belajar patuh terhadap aturan-aturan dan berperilaku moral dalam berbagai situasi yang khusus, b) mencapai kestabilan fisiologis, c) mencapai peningkatan dalam perkembangan bahasa, d) belajar bersosialisasi dengan lingkungan terdekatnya, e) mencapai pemahaman sederhana mengenai kenyataan sosial dan fisik.
2. Skripsi tentang mengembangkan motorik kasar anak yang ditulis oleh Mella Citra Devana dengan judul Mengembangkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek di PAUD Nurul Islam Bumi Waras Bandar Lampung. Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional engklek dapat mengembangkan motorik kasar anak di PAUD Nurul Islam Bumi Waras Bandar Lampung dengan cara bermain yang baik sesuai dengan teori mengikuti langkah-langkah dalam permainan tradisional engklek sehingga motorik kasar dapat berkembang sesuai dengan harapan.
3. Jurnal dengan judul Evaluasi Program BK Untuk Anak Usia Dini Kelompok B di TK Islam Surabaya yang ditulis oleh Ma'rifatin Indah Kholili dan Elisabeth Cristiana, S.Pd, M.Pd. Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa evaluasi program BK di TK umumnya dilaksanakan oleh semua konselor sekolah namun tidak disusun secara tertulis. Dalam proses pelaksanaannya BK di TK, semua konselor tidak merasa ada hambatan yang cukup menyulitkan. Namun terkait kendala konselor di TK

yaitu apabila orang tua siswa kurang peduli terkait kegiatan yang disampaikan sekolah dalam upaya meningkatkan atau mengatasi masalah anak.

4. Jurnal dengan judul Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Kelompok B Tunas Rimba II Semarang Tahun Ajaran 2014/2015. Berdasarkan penelitian ini permainan tradisional engklek dapat meningkatkan motorik kasar anak. Perkembangan motorik kasar pada anak kelompok B hal tersebut ditandai dengan peningkatan hasil rata-rata nilai hasil anak.
5. Jurnal dengan judul Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Kelompok B RA Al-Hidayah 2 Tarik Sidoarjo. Berdasarkan penelitian ini motorik kasar anak di RA Al-Hidayah meningkat, hal ini dikarenakan permainan ini mengajak anak untuk berperan lebih aktif. Anak menemukan sendiri konsep tentang materi yang dipelajari dengan kegiatan eksplorasi atau pengamatan langsung.

Dari beberapa penelitian relevan tersebut penelitian ini sedikit berbeda dikarenakan judul penelitian yang telah disebutkan di atas membahas tentang program BK berbasis tugas-tugas perkembangan, mengembangkan motorik kasar dengan teknik permainan tradisional engklek tetapi tidak menggunakan layanan bimbingan belajar, sedangkan penelitian ini membahas tentang pelaksanaan bimbingan belajar dengan teknik permainan tradisional engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Sifat Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif, penelitian kualitatif berakar pada latar belakang ilmiah sebagai kebutuhan, mengandalkan manusia sebagai alat penelitian, memanfaatkan metode kualitatif analisis secara induktif, mengarahkan sasaran penelitian pada usaha menemukan teori, lebih mementingkan proses dibandingkan hasil, memilih seperangkat kriteria untuk menulis keabsahan data, rancangan penelitian bersifat sementara dan hasil penelitian disepakati oleh subjek penelitian.¹

Fokus penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran di lapangan tentang pelaksanaan bimbingan belajar dalam meningkatkan motorik kasar berbasis tugas-tugas perkembangan di TK Dharma Wanita Bandar Lampung. Adapun sifat penelitiannya adalah prosedur yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.²

B. Subjek dan Objek Penelitian

Penelitian kualitatif tidak menggunakan istilah populasi dan sampel tetapi dinamakan *social situation* atau situasi sosial. Situasi sosial tersebut

¹Lexy J. Maleong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), Ed Rev, h. 5.

²Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif* (Rajawali Pers, 2010), h. 36.

dapat dinyatakan "objek atau subjek penelitian yang ingin dipahami lebih dalam apa yang terjadi di dalamnya".³

Berdasarkan pemikiran tersebut subjek penelitian ini adalah responden dan informan yang dapat memberikan informasi tentang masalah yang diteliti, yaitu guru dan peserta didik. Subjek penelitian ialah suatu benda, hal, atau orang tempat data variabel penelitian yang melekat dan menjadi permasalahan.⁴ Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas B2 dan guru kelas di TK Dharma Wanita Bandar Lampung, dengan jumlah 22 peserta didik, yang terdiri dari 7 anak perempuan dan 15 anak laki-laki dengan rentang usia 5-6 tahun. Sedangkan objeknya adalah masalah yang diteliti bagaimana pelaksanaan bimbingan belajar dengan teknik permainan tradisional engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di kelas B2 di TK Dharma Wanita Bandar Lampung.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi pada penelitian ini bertempat di TK Dharma Wanita Bandar Lampung sedangkan waktu penelitian pada tanggal 24 Juli 2018.

1. Sejarah singkat berdiri TK Dharma Wanita

Kelurahan Korpri Raya, merupakan nama salah satu dari beberapa kelurahan yang berada dalam wilayah administrasi pemerintah kecamatan Sukarame, hasil survey data dilapangan bahwa anak-anak dibawah usia 6 (enam) tahun banyak yang belum masuk kejenjang pendidikan pra-sekolah, seperti Taman Kanak-kanak (TK), Play Group dan sejenisnya, dari lembaga

³Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 297-298.

⁴Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002), h. 88.

pendidikan pra-sekolah tersebut yang kebanyakan hanya kalangan masyarakat tertentu saja.

TK Dharma Wanita didirikan oleh Yayasan Pinggungan Saburai sejak tahun 1989 yang saat ini dipimpin oleh Ibu Yenni Fitri S.Pd sebagai Kepala Sekolah. Berawal dari masyarakat yang berpenghasilan menengah kebawah kurang memperhatikan pendidikan anak pra-sekolah. Didirikan dengan beberapa alasan yang mendasar diantaranya sebagai berikut :

- a. Menyadari banyak masyarakat atau keluarga yang dikategori kurang mampu secara ekonominya, sedangkan dipihak lain TK, Play Grup dan sejenisnya lebih cenderung mahal atau sulit dijangkau oleh keluarga yang ada.
- b. Kesibukan dari orang tua, terutama ibu karena harus membantu suaminya mencari tambahan penghasilan.
- c. Belum ada kelompok bermain atau lembaga pendidikan anak usia dini yang serupa, yang bisa dijangkau oleh masyarakat.
- d. Kurangnya antusiasme masyarakat yang ingin pendidikan anaknya lebih baik cukup banyak.

2. Letak Geografis TK Dharma Wanita

TK Dharma Wanita terletak di Perumahan Korpri blok D, Korpri Raya, Kec. Sukarame, Kota Bandar Lampung. Letaknya yang berdekatan dengan SD Negeri 2 Harapan Jaya, SMP Negeri 21 Bandar Lampung dan SMK Kesehatan Azza Wajalla. Dalam proses pembelajaran tentunya dibutuhkan kenyamanan, kebersihan, dan kesejukan udara yang kondusif untuk terselenggaranya proses pembelajaran. TK Dharma Wanita terletak di

tengah-tengah pemukiman penduduk dan dari jalan raya 100 meter yang masih terjaga lingkungannya.

3. Visi dan Misi TK Dharma Wanita

Setiap sekolah memiliki visi dan misi dan tentunya berbeda beda dengan sekolah lain namun memiliki tujuan yang sama sehingga dapat tercapai tujuan pendidikan yaitu mencerdaskan anak bangsa. Oleh karena itu, setiap anggota sekolah selalu berpegang pada visi dan misi yang hendak dicapai dalam setiap kegiatan pengembangannya.

Adapun yang menjadi visi dan misi TK Dharma Wanita adalah sebagai berikut :

Visi :

Mewujudkan pendidikan yang menyenangkan, berkarakter Islami, unggul dan berprestasi dalam segala bidang, menghargai kecerdasan setiap anak dan menjadikan sekolah sebagai tempat yang menyenangkan untuk belajar bagi peserta didik dan pendidik.

Misi :

- a. Mengembangkan dan melaksanakan proses pendidikan dan pelatihan melalui pembelajaran berkualitas yang dilandasi oleh iman dan taqwa.
- b. Melaksanakan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan.
- c. Menciptakan suasana belajar dan mengajar yang kondusif bagi peserta didik maupun pendidik.

Tujuan :

Menjadikan anak cerdas, terampil dan kreatif melalui kegiatan pembelajaran moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian, bahasa, kognitif fisik motorik serta bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

4. Keadaan Sarana dan Prasarana TK Dharma Wanita

Kegiatan pembelajaran tidak dapat berjalan dengan optimal jika tidak didukung oleh sarana dan prasarana yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar, fasilitas yang lengkap dan lingkungan kondusif dapat terciptanya kenyamanan bagi peserta didik dan guru untuk mencapai tujuan dari pembelajaran yang ingin dicapai.

TK Dharma Wanita memiliki 4 ruang kelas. Sarana dan prasarana yang ada dalam satu kelas di TK Dharma Wanita Bandar Lampung sebagai berikut :

Tabel 2
Data Sarana dan Prasarana TK Dharma Wanita Bandar Lampung

Nama Sarana	Nama Alat/Sarana	Jumlah
a. Sarana Sekolah	1) Meja Belajar Murid	22 Buah
	2) Meja Guru	2 Buah
	3) Kursi Guru	2 Buah
	4) Lemari Besar	1 Buah
	5) Lemari Kecil	1 Buah
	6) Rak	2 Buah
	7) Papan Tulis Gantung	2 Buah
	8) Kipas Angin	1 Buah
b. Sarana Bermain	1) Ayunan	3 Buah
	2) Jungkitan	2 Buah
	3) Panjatan	1 Buah
	4) Peluncur	3 Buah
	5) Bola	Ada
	6) Taplak	Ada

Sumber: Dokumen Profil TK Dharma Wanita Bandar Lampung T.A 2018/2019

5. Keadaan Peserta Didik TK Dharma Wanita

Dari data yang ada 2 tahun terakhir TK Dharma Wanita memiliki peserta didik berjumlah 90 peserta didik yang terdiri dari laki-laki dan perempuan. Untuk lebih jelasnya lihat tabel berikut :

Tabel 3
Data Anak Dua Tahun Terakhir TK Dharma Wanita Bandar Lampung

Kelompok	Tahun Ajaran	
	2017/2018	2018/2019
A	20	20
B1	24	23
B2	24	23
B3	22	24
Jumlah	90	90

Sumber: Dokumen Buku Induk TK Dharma Wanita Bandar Lampung T.A 2018/2019

6. Keadaan Tenaga Kependidikan TK Dharma Wanita

Keseluruhan jumlah guru di TK Dharma Wanita adalah 13 orang beserta Kepala Sekolah dengan rincian sebagai berikut :

- a. Guru atau tenaga pendidik (termasuk Kepala TK) : 11
- b. Tenaga Kependidikan : 2

Tabel 4
Data Tenaga Guru TK Dharma Wanita Bandar Lampung

No	Nama Guru	Pendidikan Terakhir	Tahun
1.	Yenni Fitri, S.Pd	S1	2000
2.	Rosita	SPGTK	1986
3.	Masaini	SPGTK	1988
4.	Sulistiawati	SPGTK	1988
5.	Nani Nurhayati	SD	
6.	Bertilia, S.Pd	S1	2014
7.	Sri Handayani, S.Pd. AUD	S1 PAUD	2012
8.	Siti Istiqomah, S.Pd.I	S1	2012
9.	Renia Patmawati, S.Pd	S1	2016
10.	Elmira Ratnasari, S.Pd	S1	2016
11.	Febi Oktaria	SMA	
12.	Bukhori	SMA	
13.	Sarimun	SD	

Sumber: Dokumen Profil TK Dharma Wanita Bandar Lampung T.A 2018/2019

D. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri sehingga peneliti harus “divalidasi”. Validasi terhadap peneliti meliputi pemahaman metode penelitian kualitatif, penguasaan wawasan terhadap bidang yang diteliti, kesiapan peneliti untuk memasuki objek penelitian baik secara akademik maupun logikanya.⁵

Peneliti kualitatif sebagai *human instrumen* berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas temuannya. Peneliti sebagai instrumen atau alat penelitian karena mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

1. Peneliti sebagai alat peka dan dapat bereaksi terhadap segala dorongan dari lingkungan yang harus ditetapkan bermakna atau tidak bagi penelitian.
2. Peneliti sebagai alat dapat menyesuaikan diri terhadap semua aspek keadaan dan dapat mengumpulkan aneka ragam data sekaligus.
3. Tiap situasi merupakan keseluruhan artinya tidak ada suatu instrumen berupa tes atau angket yang dapat menangkap keseluruhan situasi kecuali manusia.
4. Suatu situasi yang melibatkan interaksi manusia tidak dapat dipahami dengan pengetahuan semata dan untuk memahaminya, kita perlu sering merasakannya, menyelaminya berdasarkan pengetahuan kita.

⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif dan R&D* (Bandung, Alfabeta, 2017), h. 305.

5. Peneliti sebagai instrumen dapat segera menganalisis data yang diperoleh. Ia dapat menafsirkannya, melahirkan hipotesis dengan segera untuk menentukan arah pengamatan, untuk mentest hipotesis yang timbul seketika.
6. Hanya manusia sebagai instrumen dapat mengambil kesimpulan berdasarkan data yang dikumpulkan pada suatu saat dan menggunakan segera sebagai balikan untuk memperoleh penegasan, perubahan, perbaikan atau perlakuan.⁶

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Metode observasi adalah suatu pengamatan yang sengaja dan sistematis tentang fenomena-fenomena sosial dengan gejala psikis dengan jalan pengamatan dan pencatatan.⁷ Observasi merupakan pengamatan langsung terhadap fenomena-fenomena terhadap objek yang diteliti secara objektif dan hasilnya akan dicatat secara sistematis agar diperoleh gambaran yang lebih kongkrit tentang kondisi di lapangan. Observasi biasa diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan dengan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki.

Berdasarkan pendapat di atas jelas bahwa metode observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengamati langsung

⁶*Ibid*, Sugiyono, h. 306-308.

⁷Sutrisno Hadi, *Metodelogi Research* (Yogyakarta: Yayasan Penerbit FB UGM, 2004), h. 268.

berbagai kondisi yang terjadi diobjek penelitian. Adapun jenis metode observasi berdasarkan peranan yang dimainkan dapat dikelompokkan menjadi dua bentuk sebagai berikut :

- a. Observasi partisipan yaitu peneliti merupakan bagian dari keadaan alamiah, tempat dilakukannya observasi.
- b. Observasi non-partisipan yaitu dalam observasi ini peranan tingkah laku peneliti dalam kegiatan-kegiatan yang berkenaan dengan kelompok yang diamati kurang dituntut.

Berdasarkan pendapat di atas, dalam penelitian ini digunakan jenis observasi non-partisipan, dimana peneliti tidak turut ambil bagian dalam kehidupan orang yang diobservasi.

2. Interview

Interview atau wawancara adalah suatu tanya jawab lisan yaitu dua orang atau lebih berhadap-hadapan secara fisik, yang satu dapat melihat muka yang lain dan mendengarkan dengan telinganya sendiri.⁸ Wawancara juga dapat diartikan suatu bentuk komunikasi verbal jadi semacam percakapan yang bertujuan memperoleh informasi.⁹

Berdasarkan pengertian di atas jelas bahwa metode *interview* merupakan salah satu alat untuk memperoleh informasi dengan jalan mengadakan komunikasi langsung antar dua orang atau lebih yang dilakukan secara lisan. Apabila dilihat dari pelaksanaannya maka *interview* dapat dibagi menjadi tiga sebagai berikut :

- a. *Interview* terpimpin adalah wawancara yang menggunakan pokok-pokok masalah yang diteliti.

⁸Kartini Kartono, *Pengantar Metodologi Reser Sosial* (Bandung: Alumni, 2006), h. 171.

⁹S. Nasution, *Metode Research* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), h. 113.

- b. *Interview* tak terpimpin (bebas) adalah proses wawancara dimana *interview* tidak sengaja mengarahkan tanya jawab pada pokok-pokok dari fokus penelitian *interview*.
- c. *Interview* bebas terpimpin adalah kombinasi keduanya, pewawancara hanya membuat pokok-pokok masalah yang akan diteliti, selanjutnya dalam proses wawancara berlangsung mengikuti situasi.

Interview yang dapat digunakan dalam penelitian ini yaitu *interview* bebas terpimpin yaitu dalam *interview* peneliti menyiapkan kerangka-kerangka pertanyaan untuk disajikan tetapi cara bagaimana pertanyaan itu diajukan diserahkan kepada kebijakan informan. Metode ini dapat diajukan untuk mewawancarai guru guna mendapatkan data tentang pelaksanaan bimbingan belajar dengan teknik permainan tradisional engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Bandar Lampung.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu proses data dengan cara mencari data-data tertulis sebagai bukti penelitian. Dokumentasi adalah mencari data mengenai berbagai hal yang berupa catatan, transkrip, buku, surat, majalah, notulen rapat, agenda dan sebagainya.¹⁰

Metode ini digunakan untuk mendapatkan hal-hal yang berkenaan dengan kondisi obyektif di TK Dharma Wanita Bandar Lampung seperti sejarah berdirinya, visi dan misi, struktur organisasi, keadaan guru, keadaan peserta didik, keadaan sarana dan prasarana dan lain-lain.

¹⁰Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), h. 110.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah “proses menyusun, mengkategorikan data, mencari pola atau tema dengan maksud untuk memahami maknanya”. Analisa data merupakan suatu proses pencarian dan penyusunan yang sistematis terhadap hasil-hasil wawancara, catatan lapangan, dan lain-lain yang dikumpulkan agar memudahkan peneliti untuk menjelaskan kepada orang lain mengenai apa yang telah ditemukan. Analisis data ini bertujuan untuk menjadikan data dikomunikasikan kepada orang lain serta meringkas data menghasilkan kesimpulan.

Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model analisa data mengalir, sebagaimana pendapat bahwa pada prinsipnya kegiatan analisa data ini dilakukan sepanjang penelitian (*during data collection*) dan kegiatan yang paling inti mencakup penyederhanaan data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan menarik kesimpulan (*making conclusion*).¹¹

1. Reduksi Data

Reduksi data atau proses transformasi diartikan proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, transformasi data yang muncul dari catatan-catatan di lapangan yang mencakup kegiatan mengikhtisarkan hasil pengumpulan data selengkap mungkin, data memilahnya kedalam satuan konsep, kategori atau tema tertentu.

2. Display Data

Agar data yang telah direduksi mudah dipahami oleh peneliti maupun orang lain, maka data tersebut perlu disajikan. Bentuk penyajiannya

¹¹Miles, M. B. & Huberman, A. M, *Qualitative data analysis: A sourcebook of new methods* (California: Sage Publications, Inc, 1984), h. 14.

adalah teks naratif (pengungkapan secara tertulis). Tujuannya adalah untuk memudahkan dalam mendeskripsikan suatu peristiwa, sehingga memudahkan peneliti untuk mengambil suatu kesimpulan.

Analisis data pada penelitian ini, menggunakan analisis kualitatif yaitu analisis berdasarkan data observasi lapangan dan pandangan secara teoritis untuk mendeskripsikan secara jelas tentang pelaksanaan bimbingan belajar dengan teknik permainan tradisional engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Bandar Lampung.

3. Menarik Kesimpulan

Penarikan kesimpulan bertujuan untuk memberikan makna terhadap hasil analisis, menjelaskan pola urutan dan mencari hubungan diantara dimensi-dimensi yang diuraikan. Penarikan kesimpulan dan verifikasi yang merupakan pernyataan singkat sekaligus merupakan jawaban dari persoalan yang dikemukakan dengan ungkapan lain adalah hasil temuan penelitian ini benar-benar merupakan karya ilmiah yang mudah dipahami dan dicermati.

Dalam penelitian kualitatif, instrumen penelitiannya adalah peneliti itu sendiri, oleh karena itu yang diperiksa adalah keabsahan datanya. Untuk menguji kredibilitas data penelitian, peneliti menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi dapat diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan data dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada.¹²

¹²Sugiyono, *Op.Cit.* h. 330.

Dalam mengambil suatu kesimpulan peneliti menggunakan pendekatan berpikir induktif, yaitu berangkat dari temuan-temuan yang bersifat khusus dan bertitik tolak pengetahuan khusus kita hendak menilai suatu kejadian yang bersifat umum.¹³

Maksudnya yaitu mengambil kesimpulan melalui jalan pemikiran yang khusus kepada pemikiran yang umum. Dengan kata lain yaitu suatu cara menganalisis data yang diperoleh dari lapangan tentang pelaksanaan bimbingan belajar dengan teknik permainan tradisional engklek sebagai upaya meningkatkan motorik kasar anak usia dini di kelas B2 TK Dharma Wanita Bandar Lampung secara rinci.

G. SOP Permainan Tradisional Engklek

Tabel 5
SOP Permainan Tradisional Engklek

No.	SOP Permainan Tradisional Engklek
1.	Guru membuat area permainan lapangan engklek
2.	Guru menentukan giliran dengan cara hompimpa. Tiap peserta membawa satu pecahan genting yang disebut gacuk
3.	Guru meminta anak dapat giliran pertama melemparkan gacuk yang paling awal. Jika gacuk mengenai garis atau keluar kotak maka anak akan terus mencoba sampai gacuk masuk ke kotak
4	Guru memberitahukan jika berhasil, peserta akan melangkah kekotak kedua karena kotak yang ada gacuknya tidak boleh dimasuki. Cara melangkahnya adalah menggunakan satu kaki atau <i>ingkling</i> dalam bahasa jawa,

¹³Sutrisno Hadi, *Op.Cit.* h.42.

	kecuali kotak tertentu yang boleh menjatuhkan kedua kakinya.
5.	Guru meminta anak ketika sudah dekat dengan tangga pertama yang ada gacuknya, anak akan mengambil gacuknya lalu melompat keluar area permainan.
6.	Jika sudah selesai, anak akan melemparkan gacuknya sambil membelakangi area permainan. Jika gacuknya masuk ditangga, misalnya 4 maka tangga 4 akan menjadi sawahnya. Sawah ini sama sekali tidak boleh dimasuki anak yang lain.
7.	Guru menentukan siapa yang paling banyak sawah adalah pemenang.
8.	Pada saat anak bermain, anak tidak boleh menginjak garis, apabila menginjak garis maka akan digantikan oleh anak lain untuk bermain
9.	Guru memberikan <i>reward</i> bagi anak yang berhasil menyelesaikan permainan dengan baik
10.	Guru memberikan <i>punishment</i> bagi anak yang belum berhasil menyelesaikan permainan dengan baik

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bab ini akan dibahas mengenai hasil dari penelitian yang berjudul “Pelaksanaan Bimbingan Belajar dengan Teknik Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dharma Wanita Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019”. Penelitian dilaksanakan di TK Dharma Wanita Bandar Lampung di kelas B2.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode deskriptif yang berarti metode pengambilan kesimpulan hasil penelitian melalui observasi dan wawancara pada guru kelas mengenai pelaksanaan bimbingan belajar dengan teknik permainan tradisional engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Bandar Lampung.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas yang bernama Ibu Sri Handayani dan Ibu Bertilia, bahwa pelaksanaan bimbingan belajar dengan teknik permainan tradisional engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Bandar Lampung sudah diterapkan.

1. Pelaksanaan Bimbingan Belajar dengan Teknik Permainan Tradisional Engklek di TK Dharma Wanita

a. Guru membuat Rencana Pembelajaran Harian (RPH)

Dari hasil wawancara dan observasi yang peneliti lakukan bahwa sebelum memulai pembelajaran di kelas guru selalu membuat Rencana

Pembelajaran Harian. Hal ini dipertegas oleh ibu Sri Handayani dengan mengatakan RPH selalu dibuat dan ditanda tangani oleh guru dan kepala sekolah, di dalam RPH diambil dari kurikulum PAUD dan terdapat indikator pembelajaran sesuai tema.¹

- b. Guru memberikan layanan bimbingan belajar untuk meningkatkan motorik kasar anak dengan mengajak anak bermain engklek

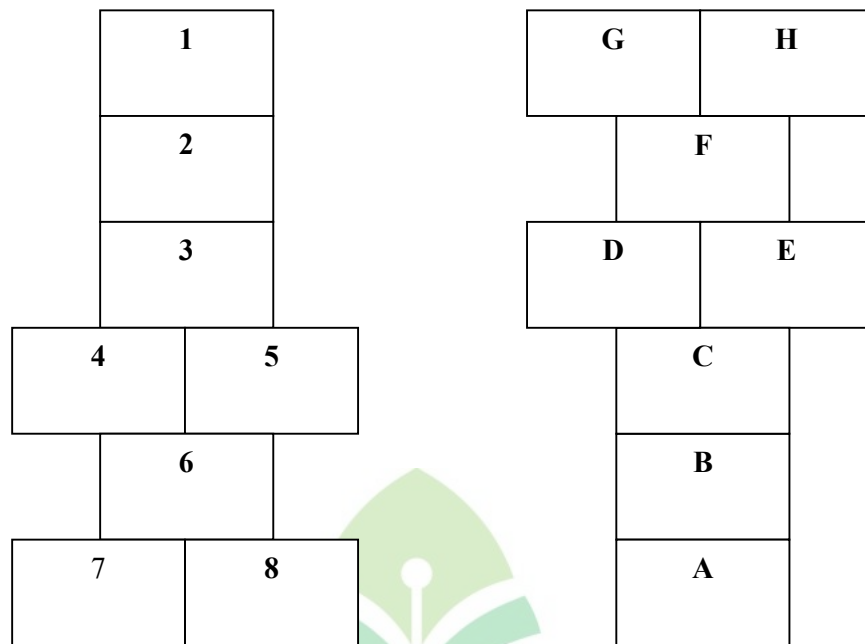
Dari hasil wawancara kepada guru kelas B2 bahwa masa anak merupakan masa bermain, jadi guru memberikan layanan bimbingan belajar dalam meningkatkan motorik kasar anak salah satunya yaitu dengan mengajak anak untuk bermain permainan tradisional engklek. Namun kegiatan ini jarang dilakukan karena guru lebih berfokus pada kegiatan belajar di dalam kelas.

- c. Guru menyiapkan alat dan bahan permainan tradisional engklek

Dari hasil wawancara dan observasi yang peneliti lakukan bahwa untuk memulai permainan guru selalu menyiapkan alat dan bahan sebelum memulai permainan. Alat dan bahan yang disiapkan oleh guru yaitu kapur untuk membuat lapangan engklek, gacuk (potongan genting atau batu kecil) dan fisik anak yang kuat dan tidak ada cedera di kaki.

Dalam permainan tradisional engklek tidak membutuhkan tempat yang luas namun dapat digunakan untuk membuat lapangan engklek. Lapangan engklek yang dibuat adalah lapangan engklek berbentuk baju. Guru membuat 2 lapangan engklek lapangan pertama ditulis angka dan lapangan kedua ditulis huruf yang ditentukan oleh guru, terdapat 8 kotak dan gacuk terbuat dari pecahan genting atau batu.

¹Sri Handayani, wawancara dengan peneliti, TK Dharma Wanita, Bandar Lampung, 08 Januari 2019.



Gambar 4.1
Contoh Lapangan Engklek Berbentuk Baju

d. Guru menjelaskan aturan permainan

Sebelum memulai permainan tradisional engklek guru memberitahu aturan permainan. Hal ini diperkuat oleh Ibu Sri Handayani mengatakan bahwa sebelum memulai permainan biasanya guru mengkondisikan anak terlebih dahulu, lalu anak berbaris di lapangan, dan yang terakhir adalah guru menjelaskan aturan permainan.²

Pada saat bermain engklek anak berbaris terlebih dahulu, lalu guru menentukan giliran anak satu persatu dengan cara hompimpa. Guru akan menentukan kotak mana yang akan dilempar gacuk oleh anak. Saat anak bermain maka teman yang lain memperhatikan dan memberi semangat kepada temannya yang sedang bermain.

²Sri Handayani, wawancara dengan peneliti, TK Dharma Wanita, Bandar Lampung, 08 Januari 2019.

Permainan tradisional engklek dilakukan dengan cara yaitu anak berdiri menggunakan satu kaki dan melempar gacuk di kotak 1 atau seterusnya, melompati kotak-kotak 1, 2, 3, 6 dan mendaratkan kedua kakinya di kotak 4, 5 dan 7, 8. Pada saat anak berdiri di kotak 7 dan 8 anak berbalik badan dan melompati kotak yang telah ditentukan. Dalam permainan tradisional engklek anak tidak diperbolehkan menginjak kotak yang ada gacuknya.

e. Guru memberi semangat anak

Hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan pada saat anak bermain guru dan temannya memberikan semangat ketika anak bermain engklek. Hal ini dilakukan agar anak mau bermain bersama, kedekatan guru dan anak diperlukan agar anak senang dan gembira dalam melakukan kegiatan permainan tradisional engklek.

f. Guru menanyakan respon anak

Anak selalu senang dan antusias dalam bermain engklek karena bimbingan belajar dilaksanakan di luar ruangan. Guru diharuskan memiliki kedekatan emosional antara anak didiknya agar anak merasa nyaman dan kondusif dalam bermain.³

g. Guru mengevaluasi kegiatan

Diakhir kegiatan guru mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan. Pada saat anak bermain engklek, guru mengamati dan mengevaluasi kegiatan yang dilakukan, memberikan pujian sebagai bentuk motivasi bagi anak yang aktif dalam kegiatan pembelajaran.

³Bertilial, wawancara dengan peneliti, TK Dharma Wanita, Bandar Lampung, 08 Januari 2019.

B. Pembahasan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, adapun alat pengumpul data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pelaksanaan bimbingan belajar dengan teknik permainan tradisional engklek yang diterapkan oleh guru dan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Bandar Lampung.

Berdasarkan hasil penelitian di TK Dharma Wanita Bandar Lampung dapat diuraikan bahwa pelaksanaan bimbingan belajar dengan teknik permainan tradisional engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut :

1. Pelaksanaan Bimbingan Belajar dengan Teknik Permainan Tradisional Engklek

Berdasarkan hasil observasi peneliti di lapangan bahwa guru melaksanakan bimbingan belajar dengan menciptakan hubungan yang baik serta melakukan pendekatan dalam mengajak anak untuk bermain. Permainan tradisional engklek dilakukan tidak setiap hari mengikuti kegiatan pembelajaran anak. Permainan tradisional engklek biasanya dilakukan diakhir kegiatan pembelajaran. Anak-anak berbaris diluar kelas, guru mengkondisikan anak saat bermain, lalu guru menjelaskan aturan bermain dan memberi contoh bermain engklek, kemudian anak-anak mencoba satu persatu untuk bermain dan anak lain menyemangati.

Adapun langkah-langkah permainan tradisional engklek ini sebagai berikut :

a. Guru membuat lapangan engklek

Sebelum memulai kegiatan permainan diperlukan alat dan bahan yang dapat digunakan. Alat atau bahan yang diperlukan dalam permainan ini yaitu kapur untuk membuat lapangan di atas semen, gacuk dan lapangan itu sendiri sebagai area permainan tradisional engklek.

Guru membuat lapangan engklek berbentuk baju dan terdapat 2 lapangan yang dapat digunakan, lapangan pertama ditulis angka dan lapangan kedua ditulis huruf, hal ini dilakukan agar anak bisa memilih dan anak tidak terlalu lama dalam bermain. Dua lapangan engklek yang dibuat juga bertujuan untuk agar anak tidak rebutan saat ingin mencoba. Hal senada disampaikan berdasarkan wawancara peneliti dengan Bu Sri Handayani selaku guru kelas B2.

b. Guru menentukan giliran dengan cara hompimpa

Guru menentukan giliran bermain dengan cara hompimpa, lalu ditentukan siapa yang mendapat giliran pertama kedua dan seterusnya, lalu anak berbaris sesuai urutan bermain. Anak membawa gacuk yang akan dilemparkan di kotak secara bergantian setelah mereka selesai bermain.

c. Guru meminta peserta pertama melemparkan gacuknya ke kotak pertama

Berdasarkan observasi di lapangan anak yang mendapat giliran pertama melempar gacuk yang telah disiapkan di kotak huruf atau angka sesuai lapangan yang dipilih. Anak harus melempar gacuknya di kotak tersebut jika anak gagal maka anak terus mencoba sampai gacuknya masuk di kotak yang dipilih.

- d. Guru memberitahukan jika berhasil, peserta akan melangkah ke kotak kedua

Dalam bermain engklek jika anak melempar gacuknya di kotak nomor satu maka anak harus melompat ke kotak nomor dua dan anak tidak boleh melompat di kotak pertama karena ada gacuknya. Ini merupakan aturan dalam permainan tradisional engklek. Anak melompat dengan satu kaki dan boleh mendarat dengan dua kaki di kotak tertentu.

- e. Guru meminta anak ketika sudah dekat dengan kotak pertama yang ada gacuknya, anak akan mengambil gacuk tersebut dan melompat ke luar.

Dari hasil pengamatan di lapangan bahwa saat anak sudah berbalik dan mendekati kotak pertama anak akan mengambil gacuknya kemudian melompat keluar area permainan dan digantikan oleh anak selanjutnya.

- f. Guru memberitahu jika sudah selesai, anak akan melemparkan gacuknya sambil membelakangi area permainan

Dari hasil wawancara dan observasi bahwa anak tidak membelakangi area permainan dan melempar gacuknya namun anak hanya bermain engklek satu putaran saja dan tidak berulang-ulang. Anak hanya mendapatkan satu kali kesempatan bermain dan setelah selesai akan digantikan anak yang lain sesuai urutannya.

- g. Guru menentukan siapa pemenang yang paling banyak memiliki sawah adalah pemenang

Dari hasil observasi permainan tradisional engklek yang dilakukan, guru tidak menentukan siapa yang memiliki sawah paling banyak adalah pemenang, guru hanya memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain satu kali putaran.

Dari hasil wawancara dengan guru kelas B2 Ibu Sri Handayani bahwa anak hanya diberikan satu kali kesempatan bermain dalam satu putaran. Guru tidak menentukan anak yang memiliki sawah paling banyak sebagai pemenang dalam permainan ini. Guru memberikan penilaian aspek perkembangan motorik kasar anak melalui pengamatan.

f. Setelah menyelesaikan kegiatan bermain di luar, guru akan meminta anak untuk mencuci tangan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, setelah anak menyelesaikan permainan atau kegiatan bermain engklek anak diminta untuk mencuci tangan dan bersiap untuk jam istirahat sebelum anak makan bekal mereka.

2. Mengembangkan Motorik Kasar Anak

Dari hasil observasi dan wawancara tanggal 07 Januari – 07 Februari 2019 yang peneliti lakukan, kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam mengembangkan motorik kasar anak antara lain dengan melakukan senam irama, bermain melempar dan menangkap bola, permainan tradisional (engklek, petak umpet, dan lain-lain), bermain dengan alat permainan yang ada di luar seperti jungkat-jungkit, ayunan, perosotan, dan lain-lain.

Dari hasil pengamatan yang peneliti peroleh bahwa guru telah berupaya mengembangkan motorik kasar anak, namun perkembangan motorik kasar anak belum berkembang secara maksimal. Hal ini dikarenakan beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak antara lain :

- a. Kurangnya kegiatan fisik pada kegiatan awal pembelajaran
- b. Adanya perbedaan individu antara anak satu dengan lainnya dikarenakan tingkat perkembangan motorik kasar anak berbeda-beda
- c. Waktu yang digunakan untuk melakukan kegiatan awal terlalu sedikit
- d. Permainan tradisional yang diterapkan kurang efektif karena waktu yang diberikan kurang maksimal

Selama observasi dilakukan peneliti menemukan bahwa guru hanya memberikan waktu yang sedikit untuk mengembangkan motorik kasar anak, karena guru lebih berfokus untuk kegiatan inti pembelajaran di kelas, sehingga untuk kegiatan yang dilakukan dalam mengembangkan motorik kasar anak belum maksimal.

Dari hasil uraian observasi di atas dapat dipahami bahwa :

- a. Kegiatan yang dilakukan dalam mengembangkan motorik kasar anak diberikan lebih banyak waktu, sehingga anak bisa berfokus mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru dan mengembangkan motorik kasarnya secara optimal.
- b. Adanya perbedaan individu antara anak dengan anak lainnya hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhinya.
- c. Waktu yang diberikan kurang maksimal dan guru memberikan lebih banyak waktu untuk digunakan pada kegiatan inti yaitu pembelajaran

Tabel 6
Hasil Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun TK
Dharma Wanita Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019

No.	Nama	Indikator Permainan Engklek					
		1	2	3	4	Skor	Nilai Mutu
1.	M. Bagas Rizki	3	4	3	4	14	BSB
2.	Subhanan Jaya	2	2	3	2	9	MB
3.	M. Zafran	4	4	3	3	14	BSB
4.	Hafiz Aqil	2	3	3	3	11	BSH
5.	Raja Syaibatul	4	4	3	4	15	BSB

Sumber: Hasil Observasi di TK Dharma Wanita Bandar Lampung

Indikator Permainan Engklek :

1. Melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan
2. Keseimbangan tubuh dan mengangkat satu kaki dengan cara melompat
3. Membungkukkan badan ke depan
4. Memutar seluruh badan

Keterangan :

BB : 1
 MB : 2
 BSH : 3
 BSB : 4

Cara mencari nilai mutu dari nilai akhir :

$$SBx = -(16 + 4) = -x 20 = 3,3$$

$$= -(16+4) = -x 20 = 10$$

Cara mencari nilai SBx :

$$SBx = - (Skor Max + Skor Min)$$

$$= - (Skor Max + Skor Min)$$

$$X = \text{Nilai Siswa}$$

Rumus Konversi Nilai Akhir Menjadi Nilai Mutu

$$BSB = X \geq + 1.SBx = \text{Tinggi}$$

$$BSH = + 1.SB.x > X \geq = \text{Sedang}$$

$$MB = > X \geq -1.SB.x = \text{Cukup}$$

$$BB = X < -1.SBx = \text{Kurang}$$

$$BSB = X \geq = 1.SBx$$

$$BSB = X \geq 10 + 1.3,3$$

$$X = X \geq 13,3$$

$$\begin{aligned} BSH &= + 1.SBx > X \geq \\ BSH &= 10 + 1.3,3 > X \geq 10 \\ BSH &= 13,3 > X \geq 10 \\ X &= 13,2 - 10 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} MB &= > X \geq - 1.SBx \\ MB &= 10 > X \geq 6,7 \\ X &= 10 - 6,7 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} BB &= X < -1.SBx \\ BB &= X < 10 - 1.3,3 \\ BB &= X < 6,6 \\ X &= 6,6 \end{aligned}$$

Keterangan Nilai Mutu :

$$\begin{aligned} BSB &= > 13,3 \\ BSH &= 13,2 - 10 \\ MB &= 10 - 6,7 \\ BB &= 6,6 \end{aligned}$$

Keterangan :

: adalah rerata skor keseluruhan siswa dalam satu kelas
 SBx : adalah simpangan baku skor keseluruhan siswa dalam satu kelas
 X : adalah skor yang dicapai siswa⁴

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi maka hasil akhir pelaksanaan bimbingan belajar dengan teknik permainan tradisional engklek di TK Dharma Wanita Bandar Lampung, peneliti akan menguraikan lebih rinci mengenai perkembangan mengenai perkembangan motorik kasar anak di kelas B2 dengan sampel 5 orang anak sebagai berikut:

1. Perkembangan motorik kasar peserta didik M. Bagas Rizki dalam permainan tradisional engklek pada tahap indikator melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan “Berkembang Sesuai Harapan” dan pada tahap indikator keseimbangan tubuh dan mengangkat satu kaki dengan cara melompat “Berkembang Sangat Baik” selanjutnya pada tahap indikator

⁴Djemari Mardapi, *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*, (Yogyakarta: Mitra Cendikia Offset, 2008), h. 122.

membungkukkan badan ke depan “Berkembang Sesuai Harapan” dan pada tahap indikator memutar seluruh badan “Berkembang Sangat Baik”, sehingga tingkat akhir pencapaian motorik kasar peserta didik M. Bagus Rizki melalui permainan tradisional engklek yaitu “Berkembang Sangat Baik”

2. Perkembangan motorik kasar peserta didik Subhanan Jaya dalam permainan tradisional engklek pada tahap indikator melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan “Mulai Berkembang” dan pada tahap indikator keseimbangan tubuh dan mengangkat satu kaki dengan cara melompat “Mulai Berkembang” selanjutnya pada tahap indikator membungkukkan badan ke depan “Berkembang Sesuai Harapan” dan pada tahap indikator memutar seluruh badan “Mulai Berkembang”, sehingga tingkat akhir perkembangan motorik kasar peserta didik Subhanan Jaya melalui permainan tradisional engklek yaitu “Mulai Berkembang”
3. Perkembangan motorik kasar peserta didik M. Zafran dalam permainan tradisional engklek pada tahap indikator melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan “Berkembang Sangat Baik” dan pada tahap indikator keseimbangan tubuh dan mengangkat satu kaki dengan cara melompat “Berkembang Sangat Baik” selanjutnya pada tahap indikator membungkukkan badan ke depan “Berkembang Sesuai Harapan” dan pada tahap indikator memutar seluruh badan “Berkembang Sesuai Harapan”, sehingga tingkat akhir pencapaian perkembangan motorik kasar peserta didik M. Zafran melalui permainan tradisional engklek yaitu “Berkembang Sangat Baik”

4. Perkembangan motorik kasar peserta didik Hafiz Aqil dalam permainan tradisional engklek pada tahap indikator melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan “Mulai Berkembang” dan pada tahap indikator keseimbangan tubuh dan mengangkat satu kaki dengan cara melompat “Berkembang Sesuai Harapan” selanjutnya pada tahap indikator membungkukkan badan ke depan “Berkembang Sesuai Harapan” dan pada tahap indikator memutar seluruh badan “Berkembang Sesuai Harapan”, sehingga tingkat akhir pencapaian motorik kasar peserta didik Hafiz Aqil melalui permainan tradisional engklek yaitu “Berkembang Sesuai Harapan”.
5. Perkembangan motorik kasar peserta didik Raja Syaibatul dalam permainan tradisional engklek pada tahap indikator melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan “Berkembang Sangat Baik” dan pada tahap indikator keseimbangan tubuh dan mengangkat satu kaki dengan cara melompat “Berkembang Sangat Baik” selanjutnya pada tahap indikator membungkukkan badan ke depan “Berkembang Sesuai Harapan” dan tahap indikator memutar seluruh badan “Berkembang Sangat Baik”, sehingga tingkat akhir pencapaian motorik kasar peserta didik Raja Syaibatul melalui permainan tradisional engklek yaitu “Berkembang Sangat Baik”.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan hasil penelitian Pelaksanaan Bimbingan Belajar dengan Teknik Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Bandar Lampung efektif dalam meningkatkan motorik kasar anak dengan cara bermain yang baik dan mengikuti langkah-langkah dalam permainan tradisional engklek, sehingga motorik kasar anak dapat berkembang dengan optimal sesuai harapan.

Dalam pelaksanaannya, tahapan dalam bermain engklek yaitu :

1. Membuat area permainan yaitu lapangan engklek
2. Menyiapkan pecahan genting untuk bermain
3. Mengkondisikan anak yang akan mengikuti permainan
4. Menentukan urutan giliran anak untuk bermain
5. Menjelaskan aturan permainan kepada anak
6. Melaksanakan permainan tradisional engklek

Adapun indikator pencapaian perkembangan motorik kasar dalam bermain engklek yaitu :

1. Melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan
2. Keseimbangan tubuh dan mengangkat satu kaki dengan cara melompat

3. Membungkukkan badan ke depan
4. Memutar badan ke depan

Tabel 7
Hasil Perkembangan Motorik Kasar Anak Sebelum Bermain Engklek

No.	Indikator Permainan Engklek	BB	MB	BSH	BSB
1.	Melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan	4	1		
2.	Keseimbangan tubuh dan mengangkat satu kaki dengan cara melompat	1	4		
3.	Membungkukkan badan ke depan	5			
4.	Memutar seluruh badan ke depan	3	2		

Tabel 8
Hasil Perkembangan Motorik Kasar Anak Setelah Bermain Engklek

No.	Indikator Permainan Engklek	BB	MB	BSH	BSB
1.	Melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan		2	1	2
2.	Keseimbangan tubuh dan mengangkat satu kaki dengan cara melompat		1	1	3
3.	Membungkukkan badan ke depan			5	
4.	Memutar seluruh badan ke depan		1	2	2

Dari pelaksanaan bimbingan belajar dengan teknik permainan tradisional engklek dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang mengikuti permainan tradisional engklek perkembangan motorik kasarnya meningkat. Hal ini berdasarkan tabel di atas, pada indikator 1 terjadi peningkatan menjadi 2 anak sudah mulai berkembang, 1 anak berkembang sesuai harapan dan 2 anak berkembang sangat baik pada indikator 1. Pada tahap indikator 2 terjadi peningkatan yaitu terdapat 1 anak mulai berkembang, 1 anak berkembang sesuai harapan, 3 anak berkembang sangat baik, lalu pada indikator 3 terjadi

peningkatan yaitu 5 anak sudah berkembang sesuai harapan. Pada tahap indikator 4, terdapat 1 anak sudah mulai berkembang, 2 anak berkembang sesuai harapan dan 2 anak sudah berkembang sangat baik.

B. Saran

Berdasarkan proses dan hasil penelitian, maka ada beberapa saran dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk Kepala Sekolah

Memberikan waktu tambahan bagi guru dalam melaksanakan kegiatan dalam mengembangkan motorik kasar peserta didik

2. Untuk Guru

- a. Guru lebih kreatif lagi dalam memberikan pembelajarannya di kelas
- b. Melakukan pendekatan kepada peserta didik agar dapat menciptakan suasana yang lebih kondusif
- c. Memberikan kegiatan yang lebih variatif dan inovatif
- d. Lebih sering melakukan kegiatan yang dapat meningkatkan motorik kasar peserta didik

3. Untuk Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan untuk dapat melakukan pengkajian lebih mendalam berkaitan dengan bimbingan belajar dalam teknik bermain dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- A. M. Matyushkin & N. V. Kuz'mina, *Current Status and Tasks of Child, Developmental, and Educational Psychology, Soviet Psychology*, diakses dari <http://dx.doi.org/10.2753/RPO1061-040525046> pada tanggal 10 Agustus 2018 pukul 13.00 Wib.
- Al-Qur'an Dan Terjemahannya*, PT. Insan Media Pustaka, Jakarta, 2012
- Abu Ahmadi & Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003.
- Andi Thahir, Babay Hidriyanti, *Pengaruh Bimbingan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pondok Pesantren Madrasah Aliyyah Al-Utrujiyyah Kota Karang*, Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah, diakses dari <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/konseli> pada tanggal 4 Oktober 2018 pukul 09.30 Wib.
- Bambang Sujiono, *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta, Universitas Terbuka, 2005.
- Departemen Pendidikan Nasional (Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah TK dan SD), *Kurikulum TK dan RA (Standar Kompetensi)*. Jakarta, 2004.
- Djemari Mardapi, *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendikia Offset, 2008
- Desmita, *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005.
- Dewa Ketut Sukardi, *Pengantar Pelaksanaan Bimbingan Dan Konseling*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2000.
- Elizabeth Hurlock, *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga, 1978.
- Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Rajawali Pers, 2010.
- Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenada Media, 2016.
- Heri Rahyubi, *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*, Bandung: Nusa Media, 2012.

Hidayatu Munawaroh, *Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini*, Jurnal Obsesi, dari <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/19> pada tanggal 30 Januari 2019 pukul 09.20 Wib.

Keen Acrhoni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Javalitera. 2012.

Kemendikbud, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Tahun 2015.

Kartini Kartono, *Pengantar Metodologi Reset Sosial*. Bandung: Alumni, 2006.

Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002.

Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.

Martin, Dwi Yuwono Puji Sugiharto, Sukiman, *Program Bimbingan dan Konseling (BK) Berbasis Tugas-tugas Perkembangan di Taman Kanak-Kanak (TK)*, diakses dari <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jubk> pada tanggal 5 Agustus 2018 pukul 09.00 Wib.

Miles, M. B. & Huberman, A. M, *Qualitative data analysis: A sourcebook of new methods*. California: Sage Publications, Inc, 1984.

Moeslihatoen R, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004.

Nor Izati Hasanah, *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Aswaja Presindo, 2016.

Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press, 2016.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 Tahun 2009 tentang *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*.

Ratna Wulan, *Mengasah kecerdasan Pada Anak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.

Richard Decaprio, *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik Kasar di Sekolah*. Yogyakarta: Diva Press, 2013.

Rifda El Fiah, *Bimbingan dan Konseling Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017.

-----*Mengembangkan Potensi Kecerdasan Spiritual Anak Usia Dini Implikasi Bimbingannya*, Jurnal Bimbingan dan Konseling, diakses dari <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/konseli> pada tanggal 6 Agustus 2018 pukul 09.00 Wib.

-----*Peran Konselor Dalam Pendidikan Karakter*, Jurnal Bimbingan dan Konseling, diakses dari <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/konseli> pada tanggal 6 Agustus 2018 pukul 09.30 Wib.

Romlah, *Pengaruh Motorik Halus dan Motorik Kasar terhadap Perkembangan Kreatifitas Anak Usia Dini*, Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah, diakses dari <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/tadris/article/view/2314> pada tanggal 6 Agustus 2018 pukul 10.30 Wib.

S. Nasution, *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta: Bumi Aksara, 2006.

Samsudin, *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Litera, 2008.

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2017.

-----, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif dan R&D*. Bandung, Alfabeta, 2008.

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002.

-----, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2005.

Sumantri, *Model Pengembangan Keterampilan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005.

Sutrisno Hadi, *Metodelogi Research*. Yogyakarta: Yayasan Penerbit FB UGM, 2004.

Syahmida, *100 Permainan PAUD & TK*. Yogyakarta: Diva Kids, 2015.

Tafsir Ibnu Katsir sumber kampungsunnah.org.

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003.

Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks, 2009.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Letkol. H. Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung 35131 Telp. (0721) 703260

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa/I : DESTRIANA
NPM : 1411080022
Jurusan : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam
Pembimbing 1 : Prof. Dr. H. Sulthan Syahril, M.A.
Pembimbing 2 : Andi Thahir, S.Psi, M.A.,Ed. D
Judul Skripsi : PELAKSANAAN BIMBINGAN BELAJAR DENGAN
TEKNIK PERMAINAN TRADISIONAL ENGGLEK
DALAM MENINGKATKAN MOTORIK KASAR
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK DHARMA WANITA
BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2018/2019

N0	Tanggal Konsultasi	Masalah yang di konsultasikan	Paraf Pembimbing II





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Letkol. H. Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung 35131 Telp. (0721) 703260

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa/i : Destriana
NPM : 1411080022
Jurusan : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam
Pembimbing 1 : Prof. Dr. H. Sulthan Syahril, M.A.
Pembimbing 2 : Andi Thahir, S.Psi, M.A.,Ed. D
Judul Skripsi : PELAKSANAAN BIMBINGAN BELAJAR DENGAN
TEKNIK PERMAINAN TRADISIONAL ENGGLEK
DALAM MENINGKATKAN MOTORIK KASAR
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK DHARMA WANITA
BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2018/2019

N0	Tanggal Konsultasi	Masalah yang di konsultasikan	Paraf Pembimbing I



Kesimpulan Lembar Observasi Perkembangan Motorik Kasar

Indikator Permainan Engklek	BB	MB	BSH	BSB
1. Melempar Benda Mengenai Sasaran	-	2 Anak : Subhanan Jaya & Hafiz Aqil	1 Anak : M. Bagas Rizki	2 Anak : M. Zafran & Raja Syaibatul
2. Keseimbangan Tubuh dan Mengangkat Satu 1 Kaki Dengan Cara Melompat	-	1 Anak : Subhanan Jaya	1 Anak : Hafiz Aqil	3 Anak : M. Bagas Rizki, M. Zafran, Raja Syabatul
3. Membungkukkan Badan Ke Depan	-	-	5 Anak : M. Bagas Rizki, Subhanan Jaya, M. Zafran. Hafiz Aqil, Raja Syaibatul	-
4. Memutar Seluruh Badan	-	1 Anak : Subhanan Jaya	2 Anak : M. Zafran & Hafiz Aqil	2 Anak : M. Bagas Rizki & Raja Syaibatul

Kisi-Kisi Permainan Tradisional Engklek

No.	Variabel	Sub Variabel
1.	Permainan tradisional engklek	a. Membuat area permainan dengan membuat lapangan engklek
		b. Menentukan giliran dengan cara hompimpa. Tiap peserta secara bergantian membawa pecahan genting atau yang disebut gacuk
		c. Meminta anak yang mendapat giliran pertama melemparkan gacuk ke kotak yang paing awal. Jika gacuk mengenai garis atau keluar dari kotak maka anak akan mencoba sampai masuk ke kotak
		d. Memberitahukan kepada anak jika berhasil, anak akan melompat ke kotak kedua karena kotak pertama yang ada gacuknya tidak boleh dimasuki. Cara melompat yaitu dengan menggunkan satu kaki atau <i>ingkling</i> dalam bahasa Jawa, kecuali kotak tertentu yang boleh mendaratkan kedua kaki
		e. Meminta anak ketika sudah dekat dengan tangga pertama yang ada gacuknya, anak akan mengambil gacknya lalu melompat ke luar area permainan

Kisi – Kisi Wawancara dengan Guru Kelas TK Dharma Wanita Bandar Lampung

Judul Skripsi : Pelaksanaan Bimbingan Belajar dengan Teknik Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dharma Wanita Bandar Lampung

No.	Variabel	Indikator	Pertanyaan
	Bimbingan Belajar		<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimanakah proses pembelajaran dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita ? 2. Bagaimana guru memberikan layanan bimbingan belajar dalam meningkatkan motorik kasar anak ? 3. Kegiatan bermain seperti apa yang guru berikan kepada peserta didik ? 4. Bagaimana guru memberikan penilaian aspek perkembangan anak ?
	Permainan Tradisional Engklek	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan 2. Keseimbangan tubuh dan mengangkat satu kaki dengan cara melompat 3. Membungkukkan badan ke depan 4. Memutarakan seluruh tubuh 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah guru membuat area permainan engklek ? 2. Apakah guru meminta peserta pertama untuk melempar gacuknya ke kotak pertama hingga berhasil ? 3. Apakah guru memberitahu jika berhasil, maka anak akan melompat dengan satu kaki atau engklek ke kotak kedua ? 4. Apakah guru memberitahu jika terdapat kotak yang diperbolehkan menginjak dengan kedua

			<p>kaki, lalu kembali dengan cara memutar seluruh badan ke depan ?</p> <p>5. Apakah guru meminta anak jika sudah dekat dengan kotak pertama untuk mengambil gacuknya dan melompat keluar area permainan ?</p> <p>6. Setelah menyelesaikan permainan tradisional engklek, apakah guru meminta anak untuk mencuci tangan ?</p>
	Motorik Kasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan 2. Melakukan koordinasi gerakan kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam 3. Melakukan permainan fisik dengan aturan terampil menggunakan tangan kanan dan kiri 4. Melakukan kegiatan kebersihan sendiri 	

LEMBAR OBSERVASI
PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK DI TK DHARMA WANITA
BANDAR LAMPUNG

No.	Indikator Permainan Tradisional Engklek	Ya	Tidak
1.	Guru membuat area permainan lapangan engklek	✓	
2.	Guru menentukan giliran dengan cara hompimpa. Tiap peserta membawa satu pecahan genting yang disebut gacuk		
3.	Guru meminta anak dapat giliran pertama melemparkan gacuk yang paling awal. Jika gacuk mengenai garis atau keluar kotak maka anak akan terus mencoba sampai gacuk masuk ke kotak	✓	
4	Guru memberitahukan jika berhasil, peserta akan melangkah kekotak kedua karena kotak yang ada gacuknya tidak boleh dimasuki. Cara melangkahnya adalah menggunakan satu kaki atau <i>ingkling</i> dalam bahasa jawa, kecuali kotak tertentu yang boleh menjatuhkan kedua kakinya.	✓	
5.	Guru meminta anak ketika sudah dekat dengan tangga pertama yang ada gacuknya, anak akan mengambil gacuknya lalu melompat keluar area permainan.	✓	
6.	Jika sudah selesai, anak akan melemparkan gacuknya sambil membelakangi area permainan. Jika gacuknya masuk ditangga, misalnya 4 maka tangga 4 akan menjadi sawahnya. Sawah ini sama sekali tidak boleh dimasuki anak yang lain.		✓
7.	Guru menentukan siapa yang paling banyak sawah adalah pemenang.		✓

**Lembar Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK
Dharma Wanita Bandar Lampung**

Nama anak : M. Bagas Rizki

No.	Indikator Permainan Engklek	BB	MB	BSH	BSB
1.	Melempar benda mengenai sasaran			✓	
2.	Keseimbangan tubuh dan mengangkat 1 kaki dengan cara melompat				✓
3.	Membungkukkan badan ke depan			✓	
4.	Memutar seluruh badan				✓

Nama anak : Subhanan Jaya

No.	Indikator Permainan Engklek	BB	MB	BSH	BSB
1.	Melempar benda mengenai sasaran		✓		
2.	Keseimbangan tubuh dan mengangkat 1 kaki dengan cara melompat		✓		
3.	Membungkukkan badan ke depan			✓	
4.	Memutar seluruh badan		✓		

Nama anak : M. Zafran

No.	Indikator Permainan Engklek	BB	MB	BSH	BSB
1.	Melempar benda mengenai sasaran				✓
2.	Keseimbangan tubuh dan mengangkat 1 kaki dengan cara melompat				✓
3.	Membungkukkan badan ke depan			✓	
4.	Memutar seluruh badan			✓	

Nama anak : Hafiz Aqil

No.	Indikator Permainan Engklek	BB	MB	BSH	BSB
1.	Melempar benda mengenai sasaran		✓		
2.	Keseimbangan tubuh dan mengangkat 1 kaki dengan cara melompat			✓	
3.	Membungkukkan badan ke depan			✓	
4.	Memutar seluruh badan			✓	

Nama anak : Raja Syaibatul

No.	Indikator Permainan Engklek	BB	MB	BSH	BSB
1.	Melempar benda mengenai sasaran				✓
2.	Keseimbangan tubuh dan mengangkat 1 kaki dengan cara melompat				✓
3.	Membungkukkan badan ke depan			✓	
4.	Memutar seluruh badan				✓

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Bandar Lampung, 04 Februari 2019

Mengetahui

Guru Kelas,

Peneliti,

Sri Handayani, S.Pd

Destriana

Kepala Sekolah

Yenni Fitri , S.Pd
NIP. 19680123 199202 2 003

Menurut Para Pakar Motorik Kasar

No.	Motorik Kasar	Kesimpulan
1.	Menurut Muhibin, motorik adalah terjemahan dari kata motor yang diartikan sebagai istilah yang menunjukkan pada hal, keadaan, dan kegiatan yang melibatkan otot-otot juga gerakan.	Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar yang meliputi gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif.
2.	Menurut Zulkifli, motorik adalah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh.	
3.	Menurut Decaprio, motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi kematangan diri.	
4.	Menurut Sujiono, motorik kasar adalah aktivitas dengan menggunakan otot-otot besar yang meliputi gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan gerak manipulatif.	
5.	Menurut Rahyubi, motorik kasar adalah keterampilan gerak atau gerakan tubuh yang memakai otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya. Keterampilan motorik kasar meliputi pola lokomotor (gerakannya menyebabkan perpindahan tempat) seperti berjalan, berlari, menendang, naik turun tangga, melompat, meloncat dan sebagainya. Juga keterampilan menguasai bola seperti melempar, menendang dan memantulkan bola.	

Menurut Para Pakar Permainan Tradisional Engklek

No.	Permainan Tradisional Engklek	Kesimpulan
1.	Menurut James Danandjaja, permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta banyak variasi	Permainan tradisional engklek adalah merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar di atas tanah, permainan ini dilakukan dengan engklek, yaitu berjalan melompat dengan satu kaki.
2.	Menurut Budi Santoso yang dikutip oleh Sukiran Dharmamulya dalam buku permainan tradisional Jawa menyatakan bahwa pendapat sejumlah ilmuwan sosial dan budaya Indonesia permainan tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan tradisional memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial dikemudian hari	
3.	Menurut Smpuck Hur Gronje, permainan engklek berasal dari Hindustan. Permainan ini menyebar pada zaman kolonial Belanda dengan latar belakang cerita perebutan petak sawah	
4.	Menurut Novi Mulyani, bahwa engklek merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar di atas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari satu kotak ke kotak berikutnya. Permainan yang mempunyai nama lain <i>sundahmandah</i> biasanya dimainkan oleh anak-anak, dengan 2-5 peserta	
5.	Menurut Dharmamulya bahwa permainan ini dinamakan engklek, engklek atau <i>ingkring</i> karena permainan ini dilakukan dengan melakukan engklek, yaitu berjalan	

	<p>melompat dengan satu kaki. Engklek sangat mudah dimainkan. Permainan ini dapat dimainkan di pelataran tanah, semen atau aspal. Sebelum memulai permainan, terlebih dahulu harus digambar bidang atau arena yang akan digunakan untuk bermain engklek</p>	
--	---	--



Pedoman Observasi Mengembangkan Motorik Kasar

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sub Indikator
Motorik Kasar	Gerakan Lokomotor	1. Melompat	1. Keseimbangan tubuh dan mengangkat 1 kaki dengan cara melompat
	Gerakan Non Lokomotor	1. Membungkuk badan 2. Memutar	1. Membungkukkan badan ke depan 2. Memutar seluruh badan
	Gerakan manipulatif	1. Melempar	1. Melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan



PEDOMAN WAWANCARA GURU

Nama guru : Sri Handayani

1. Bagaimanakah proses pembelajaran dalam meningkatkan motorik kasar peserta didik usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita ?

Biasanya setiap hari jumat akan ada senam di lapangan, selain itu sebelum masuk kelas anak akan berbaris terlebih dahulu dan melakukan beberapa kegiatan seperti bernyanyi, menyebutkan pancasila, membacakan satu atau dua ayat Al-Qur'an, kegiatan dilakukan sambil menggerakkan anggota tubuh. Di dalam kelas anak akan belajar gerakan shalat dhuha, sebelum memulai shalat anak akan diajarkan cara berwudhu. Selain itu guru juga mengajak anak untuk bermain permainan tradisional contohnya engklek, namun kegiatan ini jarang dilakukan karena guru lebih berfokus pada kegiatan belajar di dalam kelas.

2. Bagaimana guru memberikan layanan bimbingan belajar dalam meningkatkan motorik kasar anak ?

Jawaban :

Karena masa anak adalah masa bermain maka sulit untuk mengajak anak berdiskusi oleh karena itu, guru melakukan bimbingan belajar yaitu dengan cara mengajak mereka melakukan kegiatan belajar sambil bermain, contohnya yaitu melakukan kegiatan di luar ruangan, guru akan mengamati perkembangan anak saat mereka melakukan kegiatan di luar tersebut. Guru akan melihat atau mengobservasi peserta didik saat proses pembelajaran.

3. Kegiatan bermain seperti apa yang guru berikan kepada peserta didik ?

Jawaban :

Biasanya layanan bimbingan belajar yang diberikan oleh guru salah satunya adalah dengan mengajak anak untuk bermain di luar ruangan atau mengajak anak untuk bermain sebuah permainan. Namun hal ini jarang dilakukan karena guru lebih berfokus pada kegiatan pembelajaran di kelas. Contohnya bermain permainan tradisional seperti engklek.

4. Bagaimana guru memberikan penilaian aspek perkembangan motorik kasar anak ?

Guru memberikan penilaian aspek perkembangan motorik kasar anak melalui pengamatan terhadap anak saat mereka sedang bermain engklek.

5. Apakah guru membuat area permainan tradisional engklek ?

Jawaban :

Ya, untuk memulai permainan ini yang pertama disiapkan yaitu lapangan engklek serta alat bahan berupa kapur untuk menggambar lapangan diatas semen dan pecahan genting atau yang disebut gacuk. Guru juga harus memastikan fisik anak kuat agar dapat bermain dengan baik dan tidak ada cedera dibagian kaki.

6. Apakah guru menentukan giliran dengan cara hompimpa dan tiap peserta secara bergantian membawa gacuk sesuai urutan bermain ?

Jawaban :

Ya, dalam menentukan giliran bermain guru terlebih dahulu meminta anak untuk hompimpa. Setelah diketahui siapa yang mendapat giliran pertama maka anak akan berbaris sesuai urutan bermain. Hal ini dilakukan agar anak tertib dalam bermain dan sabar menunggu gilirannya.

7. Apakah guru meminta anak giliran pertama melemparkan gacuk ke kotak yang pertama dan jika gagal maka anak akan mencoba sampai gacuk tersebut masuk ke kotak ?

Jawaban :

Ya, dalam bermain engklek anak melempar gacuk ke kotak pertama yang telah ditentukan, jika gacuk mengenai garis atau keluar dari kotak maka anak akan mencoba sampai gacuk tersebut masuk ke kotak yang telah ditentukan.

8. Apakah guru memberitahu jika berhasil, peserta akan melompat ke kotak kedua karena kotak yang ada gacuknya tidak boleh dimasuki ?

Jawaban :

Ya, anak tidak boleh melompat atau menginjak kotak yang ada gacuknya. Anak melewati kotak dengan cara melompat menggunakan satu kaki atau *ingkling* dalam bahasa Jawa.

9. Apakah guru memberitahu jika terdapat kotak yang diperbolehkan untuk menginjak dengan kedua kakinya ?

Jawaban :

Ya, terdapat kotak yang diperbolehkan anak untuk menginjakkan kedua kakinya, di kotak terakhir anak akan diminta untuk memutar seluruh badannya kedepan lalu kembali ke kotak awal untuk mengambil gacuknya.

10. Apakah guru meminta anak ketika sudah dekat dengan kotak pertama untuk mengambil gacuknya lalu melompat keluar area permainan ?

Jawaban :

Ya, anak akan mengambil gacuknya lalu melompat keluar permainan dan digantikan oleh teman yang lain untuk bermain sesuai gilirannya.

11. Kemudian jika sudah selesai, apakah anak akan melempar gacuknya sambil membelakangi area permainan. Jika gacuknya masuk di kotak nomor 4 maka kotak ini akan menjadi sawahnya dan tidak boleh diinjak oleh anak lain ?

Jawaban :

Tidak, anak hanya akan bermain satu kali putaran dan setelah selesai akan digantikan oleh anak lain untuk bermain. Hal ini dilakukan agar anak mendapatkan giliran bermain.

12. Apakah guru menentukan pemenang dalam permainan ini dengan cara siapa yang memiliki sawah yang paling banyak ?

Jawaban :

Tidak, anak hanya akan bermain satu kali putaran. Guru tidak menentukan anak yang memiliki sawah atau kotak dengan cara membelakangi lapangan. Anak diberikan satu kali kesempatan bermain dan mendapat giliran yang sama. Guru memberikan penilaian aspek perkembangan motorik kasar anak melalui pengamatan.

13. Setelah menyelesaikan permainan tradisional engklek, apakah guru meminta anak untuk mencuci tangan ?

Ya, setelah semua kegiatan permainan tradisional engklek selesai, guru akan meminta anak untuk mencuci tangan mereka.

Photo anak melakukan hompimpa sebelum bermain engklek



Photo anak bermain engklek dan anak lain berbaris menunggu giliran



Photo lapangan engklek ditulis angka dan huruf



Photo anak bermain engklek



Photo anak baris-berbaris sebelum masuk kelas



Photo wawancara dengan guru kelas B2



Photo suasana kegiatan pembelajaran di kelas

